SNK公認 [NEO・GEOオフィシャル情報誌]
2000年11月1日発行(毎月1回・1日発行)第6巻第11号／通巻66号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO·GEO FREAK

月刊 ネオジオフリーク

2000 630 yen
11月号
芸文社



技解析
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

幕末浪漫第二幕
月華の剣士 Final edition

コミック連載
アルゼ宣伝課 中村はんの
"今日もタルいわ"
by 菊地翔壱

コラム声優連載
生駒治美
安井邦彦

CPU戦攻略
THE KING OF FIGHTERS 2000

特別付録
THE KING OF FIGHTERS 2000
スペシャルポスター



SNK
www.neogeo.co.jp
NEO GEO
【沙紀】
優夏……？
【優夏】
ど……どういうこと！？
「インフィニティ」ここに完結。
本格プロレスゲーム登場
BIG BANG PRO WRESTLING
ビッグバンプロレス
[プロレス] ©SNK2000
10月発売予定 価格3,800円(税別)
目指すは王者の座のみ!タフな奴だけが生き残る!!
新登場!「NEOGEO SHOPPING」ネオポケのアイテムがネットで購入可能。くわしくは、SNKホームページをご覧ください。
NEOGEO POCKET



THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
TM ©SNK 2000
宿敵(ライバル)が待つ決戦場(ステージ)へ
新登場!ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
ただいまアーケードにて好評稼働中!ネオジオROM版も発売予定
今世紀のラストを飾るミレニアム決戦に挑め!!
●多彩な裏キャラを使って楽しめるアナザーストライカー!
●対戦をさらに熱くするアクティブストライカーシステム!
●画面は開発中のものです。 ●NEOGEOはSNKの商標です。
NEOGEO POCKET
新作ソフトラインナップ
にげロンパ
nige-ron-pa
[RPG]
にげロンパ
©電脳映像製作所
10月発売予定
価格3,800円(税別)
わがままキャラ達と世界を冒険!新感覚お使いRPG登場!!!
INFINITY Cure.
インフィニティ キュア
[恋愛アドベンチャー]
INFINITY Cure.
©KID
10月発売予定
価格4,800円(税別)
明日は変えられるはず…
株式会社SNK 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F
●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。

2000 11 CONTENTS

MILLENNIUM FIGHT 2000



ネオポケ・インフォメーション

※[PS]＝プレイステーション／[DC]＝ドリームキャスト／[NP]＝ネオジオポケット

設定資料

声優連載コラム

連載コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●THE KING OF FIGHTERS 2000
イラスト●ヒロアキ（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）







THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 TM

本誌『KOF2000』特集のラストを飾るのはボスキャラ公開と攻略陣によるキャラ別性能評価&対CPU戦攻略だ！

SNK

業務用MVS	家庭用ROM	家庭用CD	PS	DC
発売中／169,000円	12月予定／未定	未定／未定	—	—

682M
格闘アクション

『KOF2000』攻略特集もひとまず今回でラスト。いよいよボスキャラ・ゼロの全貌が明かされる！ そして、本誌攻略スタッフによる恒例のキャラクター別性能評価と対CPU戦攻略もドーンと紹介しちゃうぞ。夏からやり込んだ人も、まだまだ『KOF』を楽しめること間違いなし！

ボスキャラ ゼロ 公開!!



ゼロについて

ネスツの上級幹部の一人。部下だったクリザリッドを使って、ネスツの存在を知らしめた男でもある。今回は変装能力を使って、ハイデルンの上級組織に所属していたリングになりすまし、傭兵部隊の実権を掌握。ハイデルンから実行能力を奪う。さらに自身のクローンを作成、クローンに部隊を指揮させて「KOF」を開催し、ネスツの裏切り者であるK'、マキシマ捕獲作戦とゼロキャノン発射作戦（総称して「プロジェクト'00：ダブル・オー」）を同時に開催する。

格闘スタイルは自身の影とバトルスーツを使った独自のタイプ。身につけたスカートスーツはそれ自体が動甲冑として機能し、彼の思いのままにコントロールすることが可能となっている。

ネスツの作戦展開

ネスツがこれまでに展開した作戦には、大きく3種類のものがある。

・プロジェクト「K'（ケイ・ダッシュ）」
・プロジェクト「クリザリッド」
・プロジェクト「プロジェクト'00（ダブル・オー）」

の3つがそれで、詳細は次のようになっている。

■プロジェクト「K'（ケイ・ダッシュ）」

プロジェクトは大別して3段階のステップを踏まえている。第1段階はオロチ戦直後の草薙京拉致作戦。第2段階はプロジェクトのメインとなるもので、京のクローニング。さらにプロジェクトをフォローする意味で第3段階に移り、京の神技・無式のデータ解析をもってプロジェクトを終了している。

■プロジェクト「クリザッド」

「KOF'99」で展開されたプロジェクト。こちらはクローン京の配置と世界同時テロの発動、さらに、それらと並行してクローン体への記憶および戦闘データの移植実権を行っている。

■プロジェクト「'00（ダブル・オー）」

「KOF2000」で展開したプロジェクトをすべて昇華させるためのプロジェクトといえる。プロジェクト「K'（ケイ・ダッシュ）」における無式のデータは、ゼロキャノンのジェネレーター開発に反映し、その威力を増幅させる手段としてプロジェクト「クリザッド」の戦闘データ移植例を応用している。

ただ、すべてはゼロのネスツへの裏切り行為のために作戦展開されるという、皮肉な結末に終わっている。

技　表

●投げ技

邪骸喰刹
　相手の胸ぐらをつかみ地面に叩きつける

●特殊技

幻魔刻翔　中段判定の正拳攻撃

●必殺技

斬風燕破・叛鏡
　マントのスカート部をなびかせて攻撃

斬風燕破・殺魔　上記の必殺技の強攻撃

斬風燕破・凰牙
　マントのスカート部を上方になびかせて対空攻撃

斬風燕破・翔覇
上記必殺技の強攻撃

魔舞紅躁
　低い姿勢で相手の間合いに進入し、オーラでダメージを与える

疾火煌陣
　影を伸ばして相手を捕縛、テレポートして相手に接近し、コンビネーション打撃

●超必殺技

獄鎖斬陣　斬風燕破の乱舞バージョン

白羅滅精
　ブラックホールを形成してダメージを与える

PROFILE

ゼロ

声優：ふとがね金太
格闘スタイル：主に打撃格闘＋カッター攻撃
誕生日：10月7日
年齢：44歳
出身地：不明
血液型：O
身長：193cm
体重：88kg
趣味：仕事
好きな食べ物：寿司、すきやき
得意スポーツ：ゴルフ、野球
大切なもの：変身能力
嫌いなもの：裏切り者

システム解析 Part 3

解析／DSP－たろりん

対CPU戦心得

まず始めに、ここでは、CPUキャラに勝つために押さえておきたい知識をまとめていこう。毎年CPUの性質はほぼ同じなので、すでにおなじみのものばかりかとは思うが…。

■ジャンプ攻撃のあと、立ったまま出る下段攻撃を出すと食らう

CPUキャラにジャンプ攻撃を立ちガードさせたあと、こちらが立ち状態で通常技or必殺技を出すと、CPUキャラはずっと立ちガードのままかたまるという特徴がある。そのため、「立ったまま出せる下段技（京の近距離立ち弱キックなど）」「下段判定の必殺技（マリーの弱ストレートスライサーなど）」を出すと食らってくれるのだ。

ただし、ジャンプ攻撃から地上技へのつなぎが遅い（連続ガードになっていない）時は、しゃがみガードされてしまうこともある。なるべくジャンプ攻撃の打点を低くするようにこころがけよう。

この戦法が使えるキャラは限られているが、使えるキャラは簡単にCPU戦を勝ちぬくことができるぞ。

■空中で技を当てたあと、着地地点に技を重ねておくと食らう

『KOF』のCPU戦ではおなじみの現象。主に、浮かせ技で相手を浮かせたあと、空中で通常技を当てて追撃し、着地地点に技を重ねるといったふうに使う。重ねた技から、ふたたび連続技として浮かせ技を決めれば、CPUをKOするまで繰り返すことができるのだ。

これまた、使えるキャラは限られているのがネック。

■小技でCPUの行動を誘うのが基本

CPU戦では、相手がスキの大きい行動をしてくるのを待ち、そこに反撃を決めていくのが基本。しかし、ただガードをかためているだけではスキのある行動を取らないことが多いし、投げ技を食らってしまうことも多い。そこで、相手が接近してきたところに、しゃがみ弱パンチなどのスキの小さい技を出して牽制していくとよい。

牽制技に反応してCPUが技を出してくる場合も多い。ただし、しゃがみ弱パンチを連打してしまうと相手の技を食らいやすいし、せっかくスキの大きな技を出してきてもそのスキを逃してしまう可能性がある。よって、牽制技は、1発ずつ、様子を見ながら出していくようにしよう。

相手キャラによっては、遠距離立ち強キックなど、リーチの長い技を牽制に使うとよい場合もある。このあたりはキャラ別の攻略記事を読んでほしい。



こんな感じで、立ち状態で出せる下段技を食らっちゃうのデス

システム追加情報

●ストライカー同時召還続報

前号で、自キャラの技を出すと同時にストライカーを呼ぶ方法をいくつか紹介したが、いくつか抜けているものがあったので、改めて紹介していこう。

・ジャンプ攻撃のあと、着地する少し前にBC同時押し…弱キックボタンの技＋ストライカー

・弱攻撃の連打キャンセル時にBC同時押し…弱キック＋ストライカー

・通常技キャンセル必殺技の入力時に、通常技の攻撃判定が発生する前に必殺技のコマンドを完成させてBC同時押し（押しっぱなしにするとベター）…キャンセル必殺技＋ストライカー

特に2つ目の方法は、弱攻撃数発のヒット確認からストライカーにつなぐことが可能となっており、弱攻撃からのダメージ効率が飛躍的にアップする。弱攻撃から有効な連続技を持っていないキャラは、ぜひとも戦術に取り入れてほしいのだ。

●地上引きこみ

以前にもお伝えした通り、相手を浮かせるストライカーと、自キャラの攻撃を、地上にいる相手に同時にヒットさせると、相手を浮かさずに地上で技をヒットさせることができる（地上引きこみ）。それに加えて、ダウン技を当ててふっとんだ相手に対し、ダウンする瞬間にストライカーで追撃し、それと同時（やや遅くても大丈夫）に自キャラの技をヒットさせると、これまた地上ヒットにすることができる。前号で紹介している、K'などの連続技は、この現象を利用している。

この現象は、通常投げからのストライカー追加攻撃や、投げ外しからのストライカー追加攻撃からも狙える。相手を投げたあと、ダウンした相手に当たるようなタイミングでストライカー追加攻撃を発動し、ストライカーが当たる瞬間に自キャラの攻撃を重ねておけばOKだ。各投げ技によって、ストライカー追加攻撃を出すタイミングが異なるため、確実に決められるようになるには、多少の練習を必要とするだろう。ただし、K'のC投げなど、相手を地面に叩きつけるような投げ技の場合は、投げが完了した瞬間から相手はダウン状態になっているため、早めにBCを入力しておくだけで簡単にこの現象を狙うことができる。

もちろん、このあとは地上の連続技を決めることができるため、通常投げ（or投げ外し）からすさまじいダメージを与えることができる。ゲージとストライクボムを消費してしまうのがネックだが、ゲージに余裕がある時はぜひ狙ってみてほしい。



BC同時押しで、弱キックとストライカーが同時に。超便利



K'だとやりやすい。C投げでべしっと相手を投げたあと…



ストライカー追加攻撃と立ち強パンチが同時に当たる！しゃおら〜

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ／使いやすさ：キャラの使いやすさ／ストライカー：ストライカーとして使用した時の性能／総合：全体的な評価　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

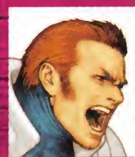
K´



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	B	B	B	C	A

平均レベルより威力の高い連続技。そしてその決め易さ（ほかのキャラに比べてね）。捕らえきれないキャラにとっては驚異となるアイントリガーからの追加技の数々。それらが攻撃力、リーチ、スピード評価にすべて絡んでくるのがK'の強み。前作から大幅なパワーアップを経て、結果的にはトータルバランスの良い、総合Aキャラになったと考えます。ただし、ストライカーは凡才です…普通か。

マキシマ



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	C	D	C	D	C

今回のマキシマは通常技の攻撃判定が弱体化してしまっているので、あまり脅威を与えることができなくなった。何よりもSYSTEM1・2：マキシマスクランブルにつなぐことのできる弱攻撃が近距離立ち弱パンチしかないっていうのが、マジで辛い。もう、大ダメージを与えるにはバンカーバスターしかない！（笑）　でも、バンカーバスターのダメージはあなどれない程のダメージだぞ！

ヴァネッサ



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
C	B	A	C	C	B

万能とはいえないが、試合に付き合ってくれる相手にとってはイン・アウトどちらにも展開されるビジョン連携が驚異となるだろう。ビジョン待ちやヴァネッサ自身の攻撃力の低さは攻撃型orダメージ増量型ストライカーでそれぞれ補っていくのがポイントだろう。ストライカー面だが、ガード不能連携、割りこみ的な防御、攻めの起点ってな感じ。どちらも可もなく不可もない並の評価ということで。

ラモン



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	D	B	D	B	D

スピードはなかなか早いので、それを活かした闘い方をしたいのだが、リーチも短く、相手を攻めるにあたってバリエーションが少なすぎる。ゆえ、いかに相手のスキをついて連続技を入れるかにラモンの勝敗は左右される。やはり、タイガースピンを連続技に絡めていきたい。タイガースピンの攻撃力は目を見張るものがあるので、相手に勝つにはこれを是が非でも食らわすしかないのだ。

二階堂紅丸



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	B	B	A	C	B

使い勝手のいい通常技、必殺技が多く使いやすいキャラの部類に入る。全体的にリーチが長く牽制技も豊富で、自分のペースで闘えることも多い。

弱点は確固たる対空技がないことと、飛び道具を持つキャラを相手にした時、ペースを握られやすいことぐらいか…。

矢吹真吾

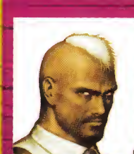


攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
C	C	C	B	C	D

真吾キック、荒咬み、轟斧など主要技の弱体化もあり、かなり厳しくなってしまった感がある。高威力の連続技も場所限定が多く、まとまったダメージが取りずらい。

真吾君には来年こそ炎が出せるように頑張ってほしい（笑）。切り札はやはりピシパシドカーンだ。

セス



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	B	C	C	A	B

見た目の通り全体的に動きは重い。しかし、裏回り性能のいいジャンプ弱キックや胴崩しからの強力な連続技など光る部分もたくさん持っているキャラだ。

ストライカーとしての使い勝手がいいので、そちらに回されてしまう可能性が高いのが残念。

麟



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
C	B	B	B	C	B

1発1発のダメージは少ないため、手数で勝負のキャラ。ラッシュ力もかなり高いので、ゲージのたまりも早い。たまったゲージは惜しみなく使っていくようにしましょう。

忘れてはならないのが、しゃがみ弱キックをガード不能にさせられるということ。さすがに毎回毎回当てられるわけでもないが、相手にとってはかなり嫌な現象であることは間違いないっす。

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

テリー・ボガード



攻撃力	リーチ	スピード
C	B	C
使いやすさ	ストライカー	総合
B	C	B

パワードライブ、パワーシュート、パワーチャージの削除により全体的な攻撃力はちと低下気味。しかし、飛び道具、突進技、対空&反撃技など一通り必殺技は揃っているので、相変わらずオールラウンドな闘いはできる。特に、パワーダンクの追加は大きく、使うストライカーによっては一気に勝負が決まることも。基本的に、守り中心の地味な闘いができればかなり勝てるキャラじゃないかな。

アンディ・ボガード



攻撃力	リーチ	スピード
B	B	B
使いやすさ	ストライカー	総合
C	C	B

攻撃力は、単発では毎年恒例で並といった感じだけど、やはり撃壁背水掌を絡めた連続技は大ダメージを狙っていける。リーチ面では、遠距離立ち強パンチやジャンプ攻撃などが評価の対象になりB。スピードも不知火絡みでトリッキーに動くことができるため、Bの評価にしてみました。

大きな変更点はないものの、今年も充分に闘っていけるっす。面白いよ〜。

ジョー・ヒガシ



攻撃力	リーチ	スピード
C	B	C
使いやすさ	ストライカー	総合
C	A	C

中間距離での牽制技は強いが、それ以上の武器を持っていない。相手の跳びこみを強タイガーキックで確実に迎撃したり、相手がガードをかためたところをC投げで投げるといった方法でダメージを奪っていくしかないだろう。

ジョーが真価を発揮するのはストライカーにした時という話もあるが…（苦笑）。活躍の場があるだけよしとしよう（涙）。

ブルー・マリー



攻撃力	リーチ	スピード
B	C	A
使いやすさ	ストライカー	総合
B	C	B

クライミングアロー、M.ダイナマイトスウィングといった対空技が強く、牽制のしゃがみBからストライカーをからめた連続技を狙えるなど、防御面が優秀。攻撃面も、中段技や、奇襲のストレートスライサーからいちいちストライカーで追撃できるし、リアルカウンターを使ったガード不能ストライカーも強力。ただ、ストライカーへの依存度が高いので、いかにゲージをためるかがポイント。

リョウ・サカザキ



攻撃力	リーチ	スピード
B	C	B
使いやすさ	ストライカー	総合
C	B	B

牽制技に多少の難があるが、そのほかはいい物がそろっている。虎砲、疾風拳からお手軽に大ダメージを取れるのも強み。

キャラクター単体の強さはかなりのものだが、ストライカーシステムとの相性がいまいちなのが残念。下段受けの暴発がなければ使いやすさはB。

ロバート・ガルシア

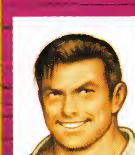


攻撃力	リーチ	スピード
B	B	B
使いやすさ	ストライカー	総合
C	B	B

下段、中段、どこからでも大ダメージを取れるのがロバートの強み。ストライカーがらみの連続技も強力なので、使いこなせば上位を狙えるキャラだ。

通常技もなかなか使い勝手の良いものがそろっているが、必殺技がすべてため技なので使いやすさはCとなっている。

タクマ・サカザキ



攻撃力	リーチ	スピード
A	B	C
使いやすさ	ストライカー	総合
C	D	B

虎煌拳にストライカーとMAX版龍虎乱舞をからめた鉄壁の守りがタクマの強さを支えている。攻撃力に関しても、ジャンプ攻撃の裏まわり性能が非常に高いこと、小技のダメージが異常に高いこと、そこから龍虎乱舞が簡単につながるなど、申し分なし。ただ、ストライカーをからめた強烈な連続技が作りづらいため、防御型ストライカーを選択し、攻撃面はタクマ単身でがんばろう。

キング



攻撃力	リーチ	スピード
B	B	B
使いやすさ	ストライカー	総合
B	C	A

キャラ単体で見ると攻撃力はわりと低め。しかし、ストライカーシステムのお陰で、お手軽に大ダメージを取れるキャラへと変貌している。

通常技も使い勝手のいいものがそろっており、少し練習すればそれなりに戦えてしまう。初心者にもおすすめできるキャラだ。

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ／使いやすさ／キャラの使いやすさ／ストライカー：ストライカーとして使用した時の性能／総合：全体的な評価　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

レオナ



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
C	C	B	B	C	B

ハートアタックの弱体化により前作までの異様な攻撃力はなくなった。しかし、通常技の性能の良さは相変わらずで、リーチが長いしゃがみ弱キック&しゃがみ強キック、対空に重宝するしゃがみ強パンチなど豊富だ。上りジャンプ強キックが中段技（キャラによっては空振りするけど）になったのも嬉しい限り。超必殺技もすべて前作よりパワーアップしている。単体の能力で強いキャラだ！

クラーク



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
B	B	C	C	C	B

コマンド投げの空振りモーションが大きくなってしまったせいで、従来のコマンド投げから起き攻めという黄金パターンが少々やりづらくなってしまった。よって、攻撃力は並程度。とうとう投げキャラの時代も終わりかと思いきや、特定のストライカー＋コマンド投げはもう手がつけられません。通常技も強いので、わりと簡単に投げに持ちこめるし。やっぱり投げキャラは強かったですよ。

麻宮アテナ



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
C	B	C	C	B	C

衣装も新たに心機一転といきたいところであったが、別段なんも変化なし。

シャイニングクリスタルビットの発生が早くなって、無敵時間もついてしまったという強化っぷりはうれしくもあるが、それでも相変わらずパワー不足で悩むところ。地道にぺちぺち当てて体力を奪っていくか、遠くで寂しくボールを飛ばして、いつの間にか勝ちましょう。

鎮 元斎

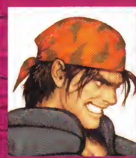


攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
C	C	D	C	D	C

相変わらずの人。もはやこの老人には急激な変化を期待してはいけなかったようです。とはいっても、いい物はそのままいい物として残り続けているのはいいことではないでしょうか。

相手にしたらけっこうイヤなキャラかもしれませんね。なんといっても小さいし。轟欄炎炮がかなり使えるようになったのもとっても素敵よ、おじいさん。

ラルフ



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
B	A	B	C	C	B

相変わらず通常技の攻撃判定が強く、リーチの長い軍人ラルフ。やはり相手の牽制などに役立つのはしゃがみ強パンチだろう。あとは遠距離立ち弱パンチorキックや遠距離立ち強パンチを織り交ぜていけば中間距離はもうラルフのもの。さらに脅威なのはSTをからめると、とてつもない連続技ができる。しかも、その連続技が使いやすく、とても狙いやすいのだ。今回も強いッス！

ウィップ



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
C	D	A	C	B	C

全体的には確かに性能がいい技を持っているのだが、いかんせん前作に比べると弱体化した部分が目立つ。

リーチの長さを活かして優位に闘える部分も多いので、上位のキャラと張り合えないことはまったくないだろう。総合Cといっても限りなくBに近いCといえる。

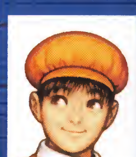
椎 拳崇



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
C	C	B	D	C	C

はい、その…なんつーか。うん、みなさんの言いたいことはよく分かります。普通になっちゃいましたね、このキャラ。あまりにも普通すぎて逆に清々しいくらいです（涙）。とにかく弱体化は激しいものがあるっすね。去年のままだったらそれはそれでヤバイ気もしますが。手数で攻めるキャラではないので、ぴちぴちと地味にやっていきましょう。

包



攻撃力	使いやすさ	リーチ	ストライカー	スピード	総合
C	C	D	C	B	B

強かったかわし攻撃がなくなったのはかなり寂しい。システム自体が変わったから仕方ないんですが。ただ、一部の必殺技の発生が早くなったのは今回の目玉商品。投げ抜けできないC投げも健在。お手軽な連続技もできたし、小さいし、いい感じで病みあがってるんではないでしょうか。これでもうちょっとリーチがあったらなあ…と思うのは贅沢でしょうか。

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

不知火 舞



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	B	B	B	C	A

今回も舞の各種通常技は牽制に大活躍！攻撃判定は強いし、リーチも長いのは使う側にとってはもうウハウハものです。そして、山桜桃の裏回り性能も健在なので相手を翻弄するには困らない。まあ、STがらみの連続技でとんでもないダメージを与えるものが見当たらないというのが残念なところだが、それを補うほどの性能を持っているから良しとしましょう。

ユリ・サカザキ



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
C	B	B	A	B	B

攻撃力が若干低いが、決して非力というワケではなく、ストライカーとの組み合わせによっては、かなりのダメージを与えられる連続技も保有している。単発攻撃のヒット率が高いので、ほかと比較するとこの程度かなと。全体的にシェイプアップ&パワーアップされ、前作よりさらに使いやすく、自由度が高い立回りが望めるキャラに仕上がった。ストライカーはユリを主に高評価しこのポイント。

藤堂香澄



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
C	C	C	B	A	C

昨年とは違い、超重ね当てのMAXバージョンがなくなってしまったため、竜巻槍打からまとまったダメージを取る機会がなくなってしまったのがつらい。

さすがに当て身に頼るわけにもいかないので、非常にダメージがとりづらい。地道に闘っていくしかないだろう。

四条雛子



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
A	D	D	D	C	C

リーチが短い割に判定の強い技がないといっていいので、牽制技に長けているキャラを相手にするのは、かな～りキツイといえる。しかし1発（選んでいるストライカーにもよるけど）を持っているので、その1発さえ決まれば勝利をもぎとることもできるので、どんなキャラが相手だろうが平常心を保って闘うことを忘れないようにしたいところっす。慣れが必要だけど楽しいキャラだと思う。

キム・カッファン



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	C	B	C	C	B

前作までの、空連撃をからめた連係、下段弱攻撃からの連続技、飛翔脚を使ったラッシュなど攻めは相変わらず強力。加えて、2つの超必殺技がパワーアップしたことで前作にも増して攻撃力は高い。守りに回った際も、飛燕斬が様々な局面で重宝するし。全体的に見て、ストライカーを使わなくてもキャラ性能だけで勝てる！　ただ、相手に待たれるとツライ面があるのはいかんともしがたいけど。

チャン・コーハン



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
A	A	E	A	C	A

攻撃力は相変わらず非常に高く、リーチの長い技が多いので、体力勝ちしている時は安定した実力を見せるはず。

反面、体力負けしている時のもろさもある。特に、飛び道具を持ったキャラを相手にする時は、自分の間合いで闘えず、厳しい面がある。

チョイ・ボンゲ



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	E	A	C	C	B

ゲージため能力が極めて高い上に、ガードキャンセルふっとばし攻撃→ストライカーによる追撃がかなり強力。そのうえ、素早い移動からC投げや昇りジャンプ強キックでガードをくずせるし、体力勝ちしたらひたすら逃げ回ることも難しくない。勝利に徹した戦闘スタイルを使えばかなり強いが、やりすぎると嫌われそう…。ストライカーとガードキャンセル以外の防御手段に乏しいのが弱点か。

ジョン・フーン



攻撃力	リーチ	スピード	使いやすさ	ストライカー	総合
B	C	B	D	D	B

ふっとばし攻撃が弱体化した以外は、去年とやることはほぼ同じ。相変わらず使いこなすのは難しいが、攻守ともにストライカーをからめることによって一気にパワーアップする。ストライカーで浮かせたあとは、流滝蹴×6（2発当てたあと、大ジャンプで跳ね返ること）→強鳳凰天舞脚で一気に大ダメージを与えていける。強いストライカーを選択するのが、ジョンで勝つ最大のコツ（?）。

キャラクター性能評価

攻撃力：キャラの攻撃力／リーチ：キャラの攻撃範囲／スピード：キャラの動きの速さ／使いやすさ／キャラの使いやすさ／ストライカー：ストライカーとして使用した時の性能／総合：全体的な評価　それぞれの項目を高い順にA～Eで評価しています。

草薙 京



攻撃力 B	使いやすさ B
リーチ C	ストライカー A
スピード B	総合 B

荒咬みでの牽制やジャンプ攻撃の鋭さが光る京。なんだかんだで安定して闘っていけるが、ストライカーでの割りこみなどが怖いのでゴリ押しもほどほどに…というのが今年の課題。攻撃力はBだが、これは全体的に見ての意見。画面端でなら相変わらず大ダメージを狙うことができる。ストライカーに関しては霧島翔のおかげでA!! ガードキャンセルなどから大ダメージにつながるのが嬉しい♪

八神 庵



攻撃力 B	使いやすさ B
リーチ C	ストライカー B
スピード C	総合 B

爪櫛がご愁傷になり、アグレッシヴ性がかな～りマイナス…残念にゃ。'96庵の出来悪い版って感じ…？　自身のダメージを奪う手段が単純なので、ストライカーで連携&連続技に変化を付けていこう。ちなみにアナザー&マニアックストライカーは高評価！　攻守にわたって高性能なので、念願の爪櫛やオロチ姉さん達を存分にふるってやろう…庵自身は使えないけど。…って駄目じゃん!!（微笑）

クーラ・ダイアモンド



攻撃力 C	使いやすさ C
リーチ B	ストライカー C
スピード B	総合 B

オーソドックスなイメージのキャラだが、ジャンプスピード、弱クロウバイツ、カウンターエッジ、スライディングエッジ、アイスコフィン（C投げ）など優秀なモノが揃っている。その中でもアイスコフィンは投げ抜け不能＋大ダメージに結びつくといった極上の性能だ。これで通常技が重くなければいうことなかったんだけどなぁ。まぁ、それでも全然強いキャラ。担当のお気に入りです♥

ネスツキャラクタープロフィール

PROFILE 1

フォクシー

声優：池澤春菜
格闘スタイル：フェンシングを基本とした剣術
誕生日：12月9日
年齢：28歳
出身地：不明
血液型：A
身長：181cm
体重：61kg
趣味：みつばちプラント
好きな食べ物：食べたことがないけどフォアグラ
得意なスポーツ：フェンシング
大切なもの：組織&部下
嫌いなもの：エリート幹部（自分は叩き上げだから）
B87W61H88

PROFILE 2

ダイアナ

声優：南かおり
格闘スタイル：フェンシングを基本とした剣術
誕生日：11月18日
年齢：29歳
出身地：不明
血液型：O
身長：188cm
体重：69kg
趣味：蝶の標本集め（自分では作らない）
好きな食べ物：カロリーメイト
得意なスポーツ：フェンシング
大切なもの：組織&部下
嫌いなもの：エリート幹部（自分は叩き上げだから）
B86W62H90

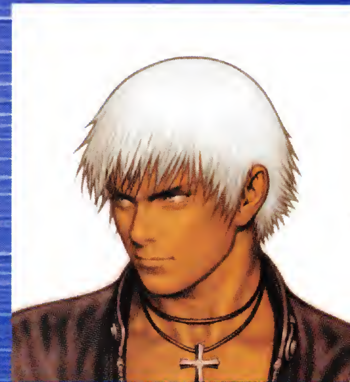
PROFILE 3

キャンディ・ダイアモンド

声優：なし
格闘スタイル：クーラストライカーアーツ
誕生日：1月9日
年齢：2歳ちょっと？
出身地：ネスツ第3工廠
血液型：なし
身長：169cm
体重：120kg
趣味：己を磨く（ワックスで）
好きな食べ物：スターバックスのコーヒー
得意なスポーツ：スケート
大切なもの：クーラ
嫌いなもの：酸性雨

※この性能評価は各攻略担当者によるものです。

CPU戦攻略



K´

攻略／蒼炎闘士ゆーち

アンダーグラウンドを駆け抜け自由を勝ち取る真紅の炎

灼熱地獄パターン
対応キャラ：マキシマ、リョウ、キング、アテナ、キム、ラモン、セス、麟、タクマ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、舞、チャン、ジョン、紅丸

後述のいずれかでダウンを奪い、素早くCPUの起き上がりに近づき、強・アイントリガー→キャンセルセカンドシェルと出していこう。画面中央付近でヒットしたあとは空中ふっとばし攻撃でダウンを奪い、起き上がりに再びトライ。画面端でヒットした場合は垂直ジャンプ強攻撃で追撃し、着地に強・アイントリガー（近距離立ち強パンチでも可）を重ねよう。ガードされた場合はそのままセカンドシェル～強・アイントリガー→セカンドシェルとガードクラッシュするまで継続。もしくは通常投げやしゃがみ弱キックからの連続技を狙おう。

○空中ふっとばし攻撃でダウンを奪うキャラ…マキシマ、リョウ、キング、アテナ、キム

ガードされたとしても連続ジャンプし、画面端へ追いこもう。画面端に辿り着いたら近距離立ち弱キック（もしくは直接）から強・アイントリガー＋αを狙っていこう。

○弱・ミニッツスパイクでダウンを奪うキャラ…ラモン、セス、麟、タクマ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、舞、チャン、ジョン

深めにガードさせるとラモンには投げられてしまう。先端目安でガードさせ、強・クロウバイツを出そう。麟、舞がガードしたらしゃがみ弱キックから連続技を狙おう。クラークからダウンを奪ったら、起き上がりにジャンプ弱キック→近距離立ち弱キックからの連続技を決めていこう。

○ワンインチでダウンを奪うキャラ…紅丸

開始直後くらいの間合いから出してOK。前転や跳びこんできて勝手に食らうぞ。



おらよっ！ っと間合いに応じた追撃をプレゼントしたら…



炎上！ いつもはSTAY AWAYだけど…今日はこっちきて♥

Shadowyパターン
対応キャラ：K´、ヴァネッサ、真吾、テリー、アンディ、ジョー、マリー、レオナ、チン、包、ユリ

しゃがみ強キックでダウンを奪い、CPUの起き上がりに再びしゃがみ強キック…っと繰り返すだけで勝てるもの。しゃがみ強キックを出す（もしくは重ね）タイミングはキャラそれぞれだが、大抵CPUの起き上がる寸前に出していけばOK。前転で回避してくるCPUもいるが、先端目安で出していけば通常投げや連続技で対処できる。

テリー…ミニッツスパイクでダウンを奪い、灼熱地獄パターンへ移行（マリーも可）してもいいだろう。

その他のパターン

ロバート、雛子…遠距離立ち強キック（先端が当たる間合い）をヒットorガードさせて、前転or二段足刀蹴りを誘おう。どちらも強・クロウバイツをヒットさせることができるので、ロバートが前述の2点でK´側に動いたのを確認したら迷うことなく出していこう。ちなみに、始めにしゃがみ強キックでダウンを奪ってからこのパターンに移行するのが安全かつ、簡単だろう。雛子にはかなりアバウトでいいのでバシバシ蹴ってやろう。

ウィップ…ニーアサルトを出していき、ガードorヒットさせたら歩いて通常投げを決めよう。近距離立ち強パンチになってしまった場合はキャンセルニーアサルトと継続。

香澄…近づき（密着とまではいかなくとも）、垂直空中ふっとばし攻撃を昇りで出していこう。すると滅身無投や心眼 葛落としといった当て身投げの空振りを誘える。着地後、連続技で終了！

チョイ…画面端でしゃがみ弱攻撃を牽制。遠めからの跳びこみにはクロウバイツで迎撃。近めの跳びこみはジャンプ強パンチなので、ガード後にしゃがみ弱キックからの連続技を決めよう。ジャンプ強パンチ後に前転してくることもあるが連続技が決まる。

対ボス戦

開始直後から弱・ミニッツスパイクをガードさせ、ワンクッション置いてから強・クロウバイツ＋追加技を出していこう。追加技でゼロの背後に回った場合は、斬風燕破・翔覇を空振るのでスキに連続技を決めよう。画面端で追加技までガードさせたら通常投げを決めてやろう。画面端でミニッツスパイクを深めにガードさせてしまった場合は、クロウバイツではなく、通常投げを狙っていくといいだろう。

また、連続ジャンプから空中ふっとばし攻撃で画面端まで追い詰め、近距離立ち弱キックから灼熱地獄パターンへ移行してもいい。こちらはパーフェクト間違いなしだ！



天より高く…。ま、器じゃねぇ～の。さよならネスツ…俺は自由だ！

技コマンド表

●投げ技	
スポットパイル	←or→＋C
ニーストライク	←or→＋D
●特殊技	
ワンインチ★	→＋A
ニーアサルト	→＋B
●必殺技	
アイントリガー	↓↘→＋AorC
セカンドシュート★ アイントリガー中	→＋B
セカンドシェル アイントリガー中	→＋D
ブラックアウト アイントリガー中	←BorD
クロウバイツ★	→↓↘＋AorC
追加攻撃 クロウバイツ中（強のみ）	→＋BorD
ミニッツスパイク（地上／空中）	↓↙←＋BorD
ブラックアウト	↓↘→＋BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
ヒートドライブ	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ナロウスパイク／アナザーK´	

※技コマンド表内において、技名の後ろに「★」印がついている技はスーパーキャンセルに対応。★印に続き、（ ）内に「強」あるいは「弱」と記されている技は、そのいずれかのみが対応。また、「○／×」などの表記は対応する段数を示している。



マキシマ

攻略／Kaz 78年式

もう君は一生起き上がりこぼしパターン

対応キャラ：マキシマ、麟、タクマ、キング、クラーク、包、雛子、チョイ

相手をダウンさせてから、ひたすら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていくといった、ごくごくシンプルなパターン。このパターンで注意したい所は、キャラによって起き上がるタイミングが異なる点だ。

マキシマ…前述のようにマキシマはほかのキャラより起き上がるタイミングが若干遅めなので気をつけよう。

さあこい！はやくこーい！春よこいパターン

対応キャラ：K'、ヴァネッサ、紅丸、真吾、テリー、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、キム、チャン

このパターンはこちらが画面端までいって、しゃがみ弱攻撃などで相手を牽制して相手の攻撃をガードし、そのスキに反撃するといったパターンだ。

ヴァネッサ…しゃがみ弱パンチなどをこちらが振り回しているとダッシュパンチャーやパンチャービジョンなどで突進してきたりするので近寄ってきたらデンジャラスアーチで投げてしまおう。

ロバート…しゃがみ弱パンチなどで牽制すると前転をしてくるので、そこに攻撃を加えよう。しかし、むやみに出すと九頭竜閃を放ってくるので注意しよう。



さあ、受け止めろ俺の愛をおおお！（暑苦）



この前転を見逃しては駄目だぞ！聞いてるのかワトソン君！

もう僕の愛を受け止めてくれる人はいないのかあ！（死）

空振りしてから投げたらよかですパターン

対応キャラ：マキシマ、麟、タクマ、キング、クラーク、包、雛子、チョイ

ジャンプふっとばし攻撃を早出しして着地にデンジャラスアーチ入力して相手を投げるだけのお手軽パターン。

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、アンディ、ウィップ、ジョン

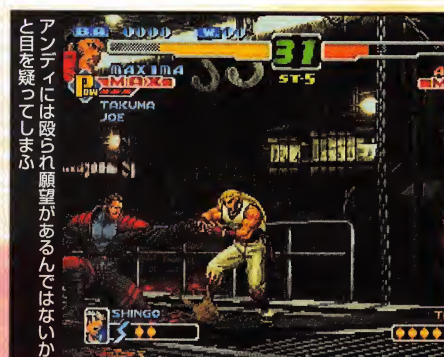
ラモン、ウィップ…普通に跳びこんでいって連続技を狙っていこう。ウィップに跳びこんでいくときはジャンプ弱パンチがいいだろう。

アンディ…こちらが画面端にいってひたすらしゃがみ弱パンチを出すだけでOK。斬影拳や空破弾を出してきたらしっかりガードしよう。

ジョン…ベイパーキャノンの先端を当てるように攻撃するようにしよう。ちなみにジョンの起き上がりにも重ねるように出そう。



この時点でデンジャラスアーチを出す準備をしておきましょう



アンディには殴られ願望があるんではないかと目を疑ってしまふ

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトドロップ	←or→＋C
チョーキングバイス	←or→＋D
●特殊技	
モンゴリアン★	→＋A
M９型　マキシマミサイル（試作）	↘＋C
●必殺技	
M４型　ベイパーキャノン★	↓↙←＋AorC
SYSTEM１：２　マキシマ・スクランブル	↓↘→＋AorC
ダブルボンバー　SYSTEM１：２　マキシマ・スクランブル中	↓↘→＋AorC
ブルドッグプレス　ダブルボンバー中	↓↘→＋AorC
SYSTEM３：マキシマリフト	→↘↓↙←BorD
セントーンプレス（追加攻撃）　SYSTEM３：マキシマリフト中	↓↘→BorD
M１１型　デンジャラス・アーチ	（近距離）←↙↓↘→BorD
M１９型　ブリッツキャノン	→↓↘BorD
●超必殺技	
マキシマ・リベンジャー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←BorD
バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
マキシマ・リベンジャー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
マキシマ・ギャローズ／ロッキー	

対ボス戦

ゼロと闘うにあたって、最も有効なパターンは、まずマキシマが画面端にいる状態でしゃがみ弱パンチなどでゼロの前転を誘う。そこに連続技を入れるのがいいだろう。もしくはチョーキングバイスでゼロを掴んでおいて、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていくパターンも通用する。1回しゃがみ強キックが入ってしまえば、あとはタイミング良くゼロの起き上がりに合わせて重ねていくだけなので、そんなに苦労せずに倒すことができるだろう。ほかにもゼロが技を出すタイミングに合わせ前転し、反撃していく方法もあるが、こちらは攻撃を食らう可能性があるので無理して狙う必要はないだろう。



チョーキングバイスで掴んだあとの図。さあ、起き上がりこぼしになれ！

CPU戦攻略



ヴァネッサ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

一瞬で惹かれる拳の接吻 秋の訪れ…躍れ奥さん30歳♥

ローブローは反則です…減点2っ！

対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、真吾、セス、テリー、アンディ、ジョー、マリー、タクマ、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケンスウ、チン、包、舞、ユリ、雛子

スライディングパンチャー（以下：スラ）やしゃがみ強パンチでダウンを奪ったら、CPUの起き上がりに再び前述の技を重ねてループさせよう。前転で回避してくるCPUもいるがどちらも先端目安で出していけば（スラ後は少し後退してから出していこう）通常投げ or 連続技が間に合う。キッチリ対処していきたい。大抵、始めのダウンを奪う際にはスラを使い、起き攻めにはしゃがみ強キック（マキシマ、ヴァネッサ、真吾、マリー、レオナ）を用いる。

タクマ…CPUの起き上がりに強・パリングパンチャー（先端）を出していこう。カウンターヒットするぞ。

ラルフ、包…ダウンを奪ったら、起き上がりにふっとばし攻撃（近間）→空振りキャンセルスラと立ちガードを誘いつつ出していこう。

アテナ…スラがギリギリ当たらないように出していくと比較的前転を誘いやすいぞ。

チン…ガード後に飄箪撃や通常技を出してくることが多い。前転して連続技だ！



スラは間合い（1・2段目）に応じてキャンセルしていこう！

Passing by Puncher

対応キャラ：ラモン、紅丸、麟、リョウ

遠距離立ち強パンチ（2段技）→キャンセルスラを射程内で出していこう。対空としても活用できるので、CPUの跳びこみに合わせてOK！起き上がりにはちょいと遅めに出していき、立ちガードを誘うといい。もちろん、タイミングが合えば遠距離立ち強パンチからヒットするぞ。

パパパパ♥ Punch!

対応キャラ：K'、ロバート、キング、ウィップ、キム、チャン、ジョン

遠目から強・パンチャービジョンで近づき、CPUの技をかわしつつパンチャーストレートをヒットさせるだけのパターン。ガードされた場合は、パンチャービジョン〈後方〉を用いて繰り返し行うのだが、ダウンを奪ったら起き上がりに合わせてパンチャーストレートを出していくべし！

K'、ロバート、キング、ウィップ、チャン…起き上がる寸前に密着からパンチャービジョン〈後方〉で後退し、パンチャーストレートで突っこもう。こちらの技に反応してCPUは技を出すが、スキにヒットするぞ。K'はスラでダウンを奪ってからパターンを実行しよう。ロバートにパンチャーストレートを空振り or ガードすると前転をしてくることが多いのでキッチリ対処していこう。チャンにガードされたらクレイジーパンチャーを放出しよう。起き上がりにマシンガンパンチャーを重ねるのも有効（後述）。



疾風の幻影！ 誰も私を掴めな～い♥んで、ハッピーストレート

キム、ジョン…ダウンを奪ったあとにそのまま継続してもいいが、起き上がりにマシンガンパンチャーを重ねるとヒットしやすいぞ。ガードされた場合はそのままマシンガンパンチャーを連発してもいいが、しゃがみ強パンチで下段を刈れるので覚えておこう。

その他のパターン

香澄…ある程度近づき、垂直空中ふっとばし攻撃を早め（昇り）に出していくことで、滅身無投 or 心眼 葛落としの空振りが誘える。あとは着地後にその当て身投げのスキに連続技を決めてやろう。あまり早いと当て身投げの持続にひっかかってしまうので冷静にタイミングを取るといい。

チョイ…まずは近付き、ふっとばし攻撃がギリギリ当たらないくらいの間合いを確保しよう。ふっとばし攻撃の空振りで前転を誘えるので、通常投げ or 連続技で冷静に対処していこう。

対ボス戦

前述した、パパパパ♥Punch！パターンが通じる。ゼロはパンチャーストレートをガードしたらジャンプ、もしくは前転をしてくるので、前者にはしゃがみ強パンチ十連携で対空、後者には通常投げ or 連続技を決めよう。ちなみにジャンプ攻撃の場合もあるが昇りで出してくるので、食らってもゼロの着地に反撃できるぞ。



明日へ向かうパンチ発動！ あとはゼロの行動を見て二者択一…



対空でシュートヒム！ キャンセル強ビジョン→ストレートで猛烈

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトパンチャー	←or→＋C
クリンチパンチャー	←or→＋D
●特殊技	
ワンツーパンチャー	→＋A
スライディングパンチャー	↘＋B
●必殺技	
ダッシュパンチャー★	←ため→＋AorC
マシンガンパンチャー	←↙↓↘→＋AorC（連打でヒット数変化）
パンチャービジョン〈前方〉	↓↘→BorD
パンチャービジョン〈後方〉	↓↙←＋BorD
パンチャーアッパー★ パンチャービジョン中	→＋A
パンチャーストレート★ パンチャービジョン中	→＋C
パンチャーウィービング パンチャービジョン中	←＋AorC
パンチャーウィービング	↓↙←＋AorC
ダッシュパンチャー★ パンチャーウィービング中	→＋AorC
パリングパンチャー パンチャーウィービング中	←＋AorC
パンチャービジョン〈前方〉 パンチャーウィービング中	→＋BorD
パンチャービジョン〈後方〉 パンチャーウィービング中	←＋BorD
パリングパンチャー	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→＋AorC
チャンピオンパンチャー	（近距離）↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ハードパンチャー／フィオ	



ラモン

攻略／Kaz　78年式

オレ様のルチャ魂が熱く燃え上がるぜい！ ガウガウー！

灯台元ルチャ魂だぜい(謎)パターン

対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、セス、アンディ、タクマ、キング、ケンスウ、包、雛子、チョイ

相手をダウンさせたら、あとはただひたすら相手の起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていくという、なんてことないパターン。ただ、ラモンのしゃがみ強キックは発生が遅いのでタイミングをしっかり掴んでおきたい。

マキシマ…マキシマは起き上がるタイミングが遅いので、起き上がる前に出さないように注意しよう。

キング…キングをダウンさせるには遠距離立ち弱キックなどで牽制して強トルネードキックを誘い出してからが狙いやすいだろう。



図体デケえから起きんのおせーんだよ！ 俺みたいにタイガーにいけよ！

待つのも良し、誘うのも良しパターン

対応キャラ：K'、真吾、麟、テリー、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、ラルフ、クラーク、アテナ、チン、舞、ユリ、キム、チャン

このパターンはこちらが画面端にいき、小技で相手の技を誘い、それをガードして反撃するパターンだ。

テリー…遠距離立ち弱キックなどで牽制して、強パーンナックルを誘いだして反撃しよう。

クラーク、キム…遠距離立ち弱キックで牽制すると、クラークとキムはジャンプ強キックで跳んでくるので、それをクラークの時は垂直ジャンプふっとばし攻撃で、キムの時はななめジャンプふっとばし攻撃で迎撃しよう。



早出ししていかないと攻撃を食らうので要注意！



マウントタックルやってくる時もあるので、そこんとこよろぴく

下段攻撃判定ってほんとうにいいもんですねパターン

対応キャラ：ラモン、レオナ、ジョン

ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセルタイガーネックチャンスリーという連続技を叩きこむパターン。1段目のジャンプ弱キックはガードされても構わない。とにかく2段目の近距離立ち弱キックが下段判定ということもあり、CPUは食らいやすいのだ。

その他のパターン

対応キャラ：紅丸、ウィップ

紅丸…ラモンが後方に歩いていくと紅丸はダッシュしてきたり、そのまま近寄ってきたりするのでそこにタイガーネックチャンスリーをいれていこう。

ウィップ…ウィップには普通の跳びこみからの連続技が通用する。確実にダメージを与えていくならば、時折ウィップが出すアサシンストライクのスキなどに連続技を入れることができればいいだろう。



ジャンプ弱キックを当てたあとにこれを出せば当たる



そんでもってキャンセルかけて投げちまいませう

技コマンド表

●投げ技	
アームホイップ	←or→＋C
フライングメイヤー	←or→＋D
●特殊技	
低空ドロップキック	↘＋B
●必殺技	
タイガーネックチャンスリー（近距離）	←↙↓↘→＋AorC
ローリングソバット	→↓↘＋BorD
フライングボディアタック ローリングソバット中	→↓↘＋BorD
サマーソルト	←↙↓↘→＋BorD
フェイントステップ	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
タイガースピン（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↙←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
タイガースピン（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
エル・ディアブロ・アマリロ／デューク	

対ボス戦

ラモンのゼロに対して通用するパターンとしてあげられるのは、まずこちらが画面端まで行って、しゃがみ弱パンチなどで牽制する。そうするとゼロは前転してくるので、そこに連続技を入れたい。その連続技は近距離立ち強パンチ→キャンセル低空ドロップキック→キャンセルタイガーネックチャンスリーがいいだろう。これを入れたら、あとはゼロの起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていけば倒せる。やはり、ここでも注意してもらいたいことはラモンのしゃがみ強キックの発生が遅いということ。これさえ注意していれば問題はない。



前転してこない時はゼロの攻撃をしっかりガードしようね

CPU戦攻略



二階堂紅丸

攻略／ILP－ケンちゃん

やっぱり片手駒は重要！リーダーは頼れる存在です

跳びこみ立ち強足真空片手駒パターン

対応キャラ：ラモン、アンディ、マリー、タクマ、キング、クラーク、ウィップ、包、雛子

「ジャンプ攻撃→近距離立ち強キック→強真空片手駒」をくりかえすパターン。真空片手駒の削りダメージも多く、ガードされても全然OK。CPUの体力をゴリゴリ削ってやろう。

ラモン…対空技がないので普通に跳びこんでいくだけでOKだぞ。

アンディ…中間距離から中ジャンプで跳びこめば落とされないだろう。

マリー…ジャンプ弱キックで跳びこむ必要がある。

タクマ…特に注意点はないが、近距離から跳びこむとしゃがみ強パンチで落とされる場合がある。

キング…中間距離から中ジャンプで裏回り気味に跳びこもう。

クラーク…緩やかなジャンプだとナパームストレッチでキャッチされる場合がある。

ウイップ…特に注意点はないぞ。中ジャンプでOKだ。

包…跳びこみを食らってくれることが多いので、楽に勝てるはずだ。

雛子…対空技がないのでダメージを受ける機会は少ない。



真空片手駒でゴリゴリ削っちゃいましょう

待って誘ってOKパターン対応キャラ

対応キャラ：紅丸、セス、麟、ジョー、リョウ、ロバート、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、香澄

その名の通り、待って相手のスキある行動を誘い、そこを突いて反撃するパターン。確実にダメージを取っていきたい。

紅丸…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘おう。

セス…各種必殺技の跳び蹴りを待ち、連続技で反撃しよう。

麟…しゃがみ弱パンチでスキの大きい技を誘えるぞ。

ジョー…黙って待っていればタイガーキックなどで勝手にスキを見せてくれる。

リョウ…画面端で雷神刹を待って反撃だ。

ロバート…ふっとばし攻撃で前転を誘っていこう。

レオナ…画面端でグランドセイバーを待ち、反撃だ。

アテナ…フェニックスアローを待って、ダッシュから連続技を決めていこう。

ケンスウ…ジャンプ攻撃をガードしたあと、何もしないので投げてしまおう。

チン…しゃがみ弱パンチでスキの大きい技を誘えるぞ。

舞…画面端でしゃがんで必殺忍蜂を待とう。

ユリ…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘おう。

香澄…画面端で昇りジャンプ空中ふっとばし攻撃を連発すれば、当て身の空振りを誘える。



遠距離立ち強キックに勝手にぶち当たるの図

遠距離立ち強キックパターン

対応キャラ：真吾、キム、チャン、チョイ、ジョン

遠距離立ち強キックの先端をひたすら当てていくパターン。

真吾…何も考えず出していくだけでOKだ。

キム…レバーを前に入れながら出しておけば、相手が前転した時、投げになってくれる。

チャン…鉄球粉砕撃は必ず2回出すので、前転で避けて連続技を叩きこもう。

チョイ…たまに跳びこんでくるので、しっかりガードしよう。

ジョン…特に注意点はない。楽に勝てるはずだ。

その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、テリー、ラルフ

マキシマ…対空技がないのでジャンプ空中ふっとばし攻撃だけでOKだ。

ヴァネッサ…画面端で後ろ小ジャンプ強キックを出しているだけでいい。

テリー…ダッシュから近距離立ち強キック→キャンセル真空片手駒を狙っていこう。

ラルフ…遠距離からジャンプ空中ふっとばし攻撃を出しているだけでいいぞ。

対ボス戦

しゃがんで待ってゼロの行動に対して対応していくのが基本になる。前転に対しては、「近距離立ち強キック→キャンセル真空片手駒」で対応。相手の跳びこみに対しては通常投げ。ガード不能攻撃に対しては前転かジャンプで回避していく必要がある。

無駄な動きをしてしまうと、ゼロの超必殺技で手痛いダメージを受けてしまう危険があるので、なるべく堅く闘っていくこと。ゼロの防御力は高いので、無駄なダメージを受け続けてしまうと、タイムオーバーで負けてしまう危険性もあるのだ。跳びこむにしても遠距離から空中ふっとばし攻撃でいくこと。そうすれば迎撃されづらい。



前転に反応できれば、まず負けないっしょ！

技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	←or→＋C
フロントスープレックス	←or→＋D
ジャンピングニードロップ (ジャンプ中投げ間合いで)	↑以外＋CorD
●特殊技	
ジャックナイフキック	→＋B
フライングドリル	(空中)↓＋D
●必殺技	
居合い蹴り	↓↘→＋BorD
反動三段蹴り★ 居合い蹴り中	↑↓BorD
真空片手駒★	↓↙←＋AorC
雷靭拳（地／空）★	↓↘→＋AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘BorD
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋AorC
幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
エレクトリッガー／アナザー紅丸	



矢吹真吾

攻略／ILPーケンちゃん

この太陽の紋章にかけてCPU程度に負けられません

跳びこみ攻撃から乱れ打ちパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、真吾、テリー、マリー、ラルフ、クラーク、ウィップ、包、雛子、キム、ジョン

各種ジャンプ攻撃からの行動が基本になるパターン。跳びこみ方によっては迎撃されてしまう場合があるので、各キャラの注意点を参考にして闘っていこう。

マキシマ…特に注意点はない。普通に闘っていけるぞ。

真吾…ジャンプ空中ふっとばし攻撃をガードされたら、すかさずしゃがみ強キックにつなげるべし。

テリー…遠距離からジャンプ強キックで跳びこむようにすれば落とされないぞ。

マリー…ジャンプ強パンチで跳びこみ、ヒットしていたら近距離立ち強パンチから連続技へ。

ラルフ…ジャンプ空中ふっとばし攻撃だけでいいが、起き上がりの重ねを失敗すると、急降下爆弾パンチに迎撃される恐れがある。

クラーク…特に注意する必要ない。跳びこみから連続技を。

ウイップ…遠距離から跳びこまないと落とされる危険性がある。

包…ジャンプ弱キックで跳びこみ、連続技を狙おう。

雛子…注意する必要はなし。連続技練習の的になる。

キム…遠距離から跳びこまないと落とされてしまう。

ジョン…普通に跳びこみから連続技を狙っていこう。



この俺に誘われるなんて、紅丸さんもまだまだですね～

待って誘おうコマンダー真吾パターン

対応キャラ：K'、ヴァネッサ、紅丸、麟、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、キング、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、香澄、チャン、チョイ

しゃがみ弱パンチを出したり、画面端でしゃがんで待つなどしてCPUにスキのある行動をさせようというパターン。いろいろなパターンがあるので、覚えて活用していこう。

K'…画面端で待ち、とびこみにはしゃがみ強パンチで対応。ミニッツスパイク、ブラックアウトに対しては投げを決めていく。

ヴァネッサ…移動技を待ち、しゃがみ弱キックから連続技。

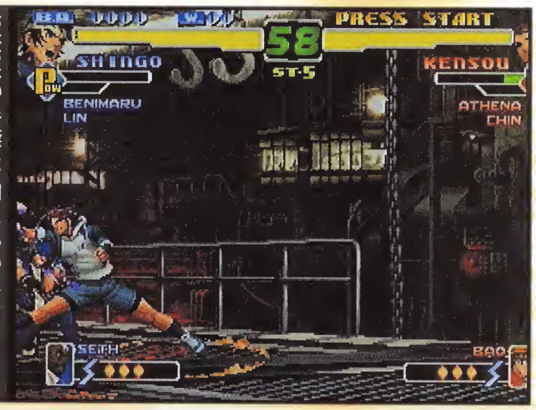
紅丸…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で、CPUの前転を誘える

麟…しゃがみ弱パンチで各種スキのある行動を誘える。

アンディ…斬影拳を待ち、スキに打撃で反撃しよう。

ジョー…待っていれば、勝手にタイガーキックなどで大きなスキを見せてくれる。

リョウ…雷神刹を待ち反撃していこう。



ちょちょいと反撃して倒しちゃいますよ

ロバート…ふっとばし攻撃で前転を誘えるぞ。

キング…しゃがみ弱パンチで跳びこみやサプライズローズを誘い、しゃがみ強パンチで迎撃していこう。

レオナ…画面端でしゃがんで待ち、グランドセイバーを誘おう。

アテナ…フェニックスアローに対して走って連続技で反撃していく。

ケンスウ…ジャンプ攻撃をガードしたら投げで反撃。

チン…しゃがみ弱パンチで大きなスキの突進技を誘える。

舞…画面端で必殺忍蜂をガードし、スキに連続技を。

ユリ…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘うべし。

香澄…画面端で空中ふっとばし攻撃を空振って各種当て身技を誘おう。

チャン…鉄球粉砕撃は必ず2回打つので、間に前転して連続技を叩きこもう。

チョイ…しゃがみ弱パンチで牽制しながら、とびこみにはしゃがみ強パンチで対応。

その他のパターン

対応キャラ：セス、タクマ

セス…遠距離から大ジャンプで目の前に着地し、投げてしまおう。

タクマ…遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していれば、勝手に食らってくれるぞ。

対ボス戦

跳びこみには迎撃される可能性も高いし、攻めていっては勝ち目が薄い対ゼロ戦。基本はCPUの行動をうかがっていくことになる。

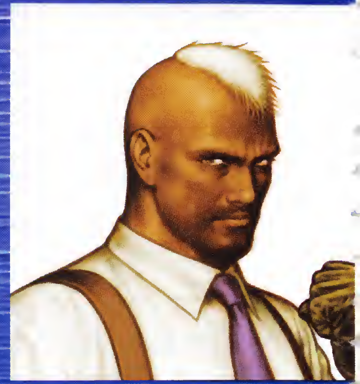
とりあえずしゃがみガード状態で待っていれば、ゼロは一定の行動しかしなくなるので楽に対応できるはずだ。まず、昇りジャンプ攻撃には着地に連続技を決めていく。前転に対しても反応して連続技。ガード不能攻撃は、声に反応して確実に避けていこう。反撃は極力銧研ぎにして、そこからジャンプ弱パンチで追撃。着地に近距離立ち弱キックを重ねて再び銧研ぎに持っていき、ループで手っ取り早く倒してしまいたい。



ひっ！ 危ない…。ジャンプで避けようっと

技コマンド表

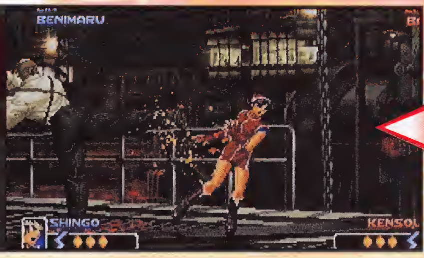
●投げ技	
釟鉄	←or→＋C
一刹背負い投げ　不完全	←or→＋D
●特殊技	
外式・轟斧　カッコだけ	→＋B
●必殺技	
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→＋A
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→＋C
弐百拾弐式・琴月　未完成★	→↘↓↙←＋BorD
百式･鬼焼き 未完成★	→↓↘＋AorC
真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
百壱式・朧車　未完成	←↓↙＋BorD
真吾謹製　オレ式・銧研ぎ	（近距離）→↓↘＋BorD
●超必殺技	
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AorC
外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
やっちゃって下さい！／コスプレイヤー京子	



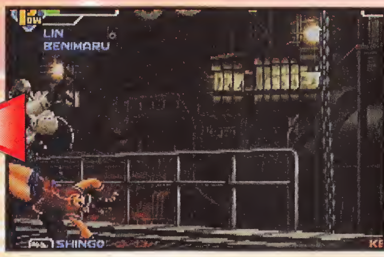
セス

攻略／ヒデ本条

ワンチャンスにどれだけ強力な連続技をきめられるかが勝利への鍵だ



素早く反撃していこう



隙の大きい技をとにかく待って…

待ちパターン

対応キャラ：K'、真吾、テリー、アンディ、ジョー、マリー、レオナ、アテナ、舞

画面端まで後退し、しゃがみガードを固めて隙の大きい技を待つパターン。挑発してきた場合はきっちり連続技を決めていこう。

K'、アンディ、アテナ…投げにくる確率が高いので、常に投げ抜けの準備をしておこう。K'のニーアサルトは食らっても近距離立ち強パンチで反撃することができるぞ。

レオナ…グランドセイバーガード後Dボタン投げし、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねる。前転してきた場合はD投げで対処していこう。

ジャンプ強キックパターン

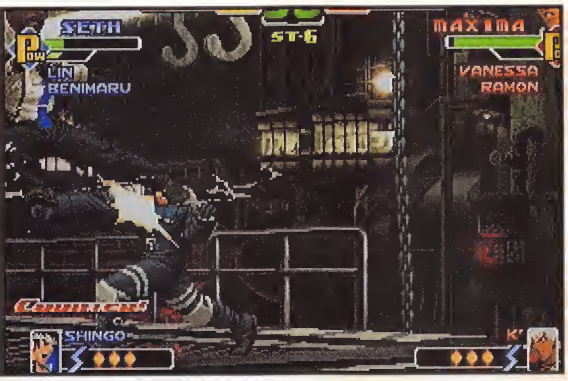
対応キャラ：マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、麟、ジョン

画面端まで後退し、タイミングよくジャンプ強キックを出していくパターン。

ヴァネッサ…ジャンプ強キックではなく、空中吹っ飛ばし攻撃を使っていく。ジャンプ攻撃で落とされることもあるが、その場合、着地後投げが決まる。

麟…画面端まで追いこまれないように、垂直ジャンプ強キックを出していこう。

ジョン…よく相手の動きを見ること。ジャンプした場合は早めにジャンプ強キックを出そう。



タイミング良くジャンプ攻撃。キャラによってタイミングが違うので注意

その他のパターン

紅丸、チョイ…ある程度間合いを離し、垂直ジャンプ頂点付近でふっとばし攻撃をだすと勝手に当たってくれる。間合いの取り方が重要。

セス…先端をあてるようにしゃがみ強キックを出してダウンを奪い、起き上がりに一拍おいてしゃがみ強キックを出すと高確率でヒットする。

リョウ、タクマ…遠距離立ち強パンチの先端を当てるように出していくだけ。タクマの虎煌拳は中間距離なら弓月でくぐりつつ攻撃できるぞ。

ロバート…スライディングキックを当てるように出すと前転、前方ジャンプを誘えることが多い。Dボタン投げで対処していこう。

キング…跳びこんで頭の上から落月。ヒット時は起き上がりに再び落月、ガードされた場合はしゃがみ強キックを出すと高確率でヒットする。

ラルフ、チン…しゃがみ弱パンチで隙の大きい技を誘い反撃していこう。

クラーク、ウィップ…弓月をぎりぎり当たらないように出すと前転を誘うことができる。D投げのあと、同じことを繰り返していこう。

ケンスウ、キム…近づいてきたら胴崩し。かなり高確率で当て身できる。強力な連続技を叩きこもう。

パオ…ジャンプ強キックからの連続技を狙っていこう。

ユリ…先端を当てるように遠距離立ち強キック。雷煌拳は前転から連続技を決めよう。

香澄…しゃがみ弱パンチを、ぎりぎり当たらない間合いで出す。下段当て身か、前転を誘えるので反撃していこう。

雛子…先端を当てるようにしゃがみ強パンチ。

チャン…しゃがみ強パンチキャンセル弓月。ダウンを奪ったら起き上がりに同じ行動を繰り返していこう。

対ボス戦

しゃがみガードを固めていると疾火煌障（ガード不能攻撃）、幻魔刻衝（中段判定の正拳攻撃）、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとってくるので、それぞれ対処していこう。

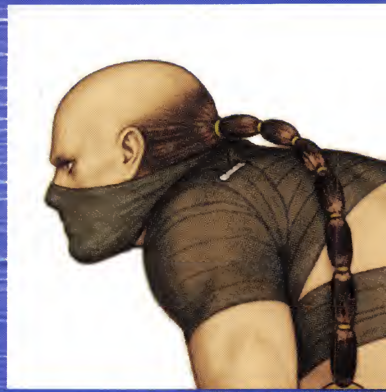
疾火煌障はジャンプで回避、幻魔刻衝はガード、前転は投げで対処、ジャンプ攻撃はヒット、ガードに関係なく着地の隙に近距離立ち強パンチからの連続技を決めることができる。…と、難しいことを書いてしまったが、実は中間距離から垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出しているだけで簡単に勝ててしまうのだ。気にいった方のパターンを使って下さいまし。



中間距離から空中ふっとばし。こんだけ

技コマンド表

●投げ技	
肘当てからの波動打ち	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
前揚げ蹴り	→＋B
タックル	→＋A
ローリングソバット	←＋A
スライディングキック	↘＋B
●必殺技	
降月（KOH−GETSU）	（空中）↓↘→＋A
スライディングキック 降月中	↘＋B
落月（RAKU−GETSU）	（空中）↓↘→＋B
闇月（AN−GETSU）	（空中）↓↘→＋C
泳月（EI−GETSU）	（空中）↓↘→＋D
昇陽（SHO−YOH）★	↓↘→＋AorC
胴崩し（DOH−KUZUSHI）	←↙↓↘→＋B
脚取り（ASHI−TORI）	←↙↓↘→＋D
弓月（KYU−GETSU）	→↘↓↙←＋BorD
●超必殺技	
胴取り七悶殺（DOH−TORI−SHICHIMONSATSU）	↓↘→↘↓↙←＋AorC
双掌昇陽（"MOROTE"−SHO−YOH）	↓↘→↓↘→＋AorC
入り身 灘月（IRIMI−NADAZUKI）	↓↘→↘↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
胴取り七悶殺（DOH−TORI−SHICHIMONSATSU）	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ファイナルエージェント／大門五郎	



麟

攻略／飲み頃KING

貴方は夢見る管理職 耳を澄まして滅びの音を聞け

嗚呼…もうすぐ僕らも貴方の側へパターン

対応キャラ：K'、マキシマ、ヴァネッサ、紅丸、真吾、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ケンスウ、包、舞、ユリ、雛子、キム、チャン、チョイ、ジョン

自分から接近、もしくは相手が近づいてきたところに、しゃがみ強パンチ→キャンセル強羅殺~波頚まで入れていくようにする。ゲージがたまったなら、羅殺の代わりに毒蛾を入れていくようにすればさらに効率アップっす。

マキシマ…しゃがみ強パンチを当てるために引きつけすぎてしまうと、デンジャラスアーチで投げられてしまう可能性がある。なるべく羅殺へ連続ヒットさせられる、ぎりぎりの間合いで出していくようにしよう。

テリー…パワーダンクやライジングタックルを出してくるのを待って反撃していくようにする。

アンディ…疾風横拳をガードしたら、ダッシュで近寄ってしゃがみ強パンチを当てていくようにしよう。

マリー…しゃがんで待ち、ストレートスライサーをガードしたら反撃していくようにしよう。

タクマ…跳びこみから連続技を入れていくだけでも勝ててしまう。たまに暫烈拳で跳びこみを迎撃されてしまうこともあるが、それは必要経費ということで…。

レオナ…しゃがんで待って、近づいてきたところにしゃがみ強パンチを合わせていく方がやりやすい。しかし、ストライクアーチ（中段）には要注意。出してきたなと思ったら即、しゃがみ強パンチを出せばつぶすことができる。

チャン…鉄球粉砕撃を出してきたら、技の終わり際をうまく前転でくぐり、スキに連続技を入れていくようにしよう。もちろん、投げでもおっけです。



ありがたパンチ。今日は風邪気味注意報

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、ロバート、ウィップ、アテナ、チン、香澄

ラモン…強飛天脚を当てていくだけ。ヒットした場合は無影紅砂手でしっかり追い打ちしていくようにする。ガードされた場合、相手は立ち強キックなどをふってくるので、しゃがみ弱パンチを重ねることによって先に当てることができるため、ここから連続技にもっていくことができる。

ロバート…しゃがみ弱キックで跳びこみを誘える。跳んできたところを、しゃがみ強パンチで迎撃していくようにしよう。

ウィップ…しゃがみ弱キックをガードしてこない。接近し、しゃがみ弱キックから連続技を入れていくだけでおっけえだ。

アテナ…画面端で待ち、強フェニックスアローをガードしたら強羅殺で反撃。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。

チン…しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬莱、望月酔が誘える。柳燐蓬莱は連続技、望月酔は投げで対処していこう。瓢箪撃の当たらないところで技をふるのがポイント。

香澄…画面端まで下がり、昇りで空中ふっとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。



ガードされたらしゃがみ弱パンチを出していこう



靴を磨いてほしいお年頃。ちょっとそこは違います

技コマンド表

●投げ技	
握斬	←or→＋C
握斬鬼	←or→＋D
●特殊技	
弁髪拳	→＋A
飛義八極拳・打開★	↘＋C
●必殺技	
飛天脚	→↘↓↙←＋BorD
翳（かすみ）★	↓↙←＋AorC
鉄斬舞　羅殺	↓↘→＋AorC
鉄斬舞　那義	
鉄斬舞　羅殺中	→↘↓↙←＋AorC
鉄斬舞　波頚★	
鉄斬舞　羅殺中	→＋AorC
飛毛脚	←↙↓↘→＋BorD
無影紅砂手	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AorC
飛賊奥義　影向（ようごう）	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
飛賊奥義　毒手功	↓↓↓＋AC
飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛雷脚／如月影二	

対ボス戦

相手が寄ってきたところにしゃがみ強パンチ→強羅殺~波頚の連続技を入れていくだけでおっけ。ダウンさせたら起きあがりに、しゃがみ強パンチを重ねていくようにする。ガードされた場合は那義まで止めるように。1回のダメージがかなりしょぼいので、待っているだけだと時間的に厳しくなってくる。相手がこないのであれば、自分からどんどん攻めていってもかまわない。ゲージも惜しみなく使っていくようにしよう。ただ、唯一怖いのがガード不能のアノ技。こればっかりは気合いでよけるしかない。時おり前転してくるが、それは投げで対処していこう。



連続技のみで大昇天。おじちゃん、おひげがくすぐたあい

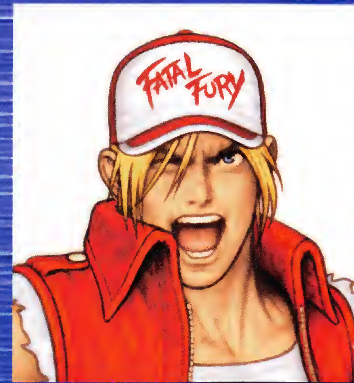


先端を当てるようにすると…



前転してくる。反撃のチャンスだ

CPU戦攻略



テリー・ボガード

攻略／L.L.terra

待って誘って確実に反撃しよう。地道にいけばバッチリOK!

来い！しゃーこのやろパターン
対応キャラ：紅丸、真吾、テリー、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、雛子、キム、ジョン

特定の行動を誘い、反撃するパターン。

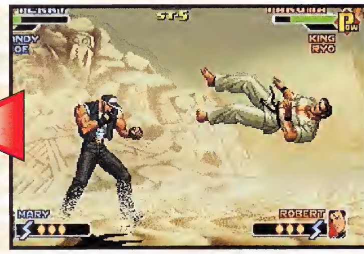
紅丸、テリー、アテナ、ユリ、雛子…これらのキャラに対しては、誘い技に遠距離立ち弱キックを使う。紅丸、アテナ、ユリ、雛子は前転を誘えるので、通常投げかスキに連続技を決めよう。テリーは、強バーンナックルを誘えるのでガードして反撃だ。

リョウ…画面端でしゃがみ弱パンチを出すと猛虎雷神刹を誘える。強ライジングタックルで迎撃しよう。

ロバート…画面端まで下がりしゃがみ強パンチで前転を誘う。飛跳びこみに対しては強ライジングタックルでOK。

ジョー…何もしなくても勝手に必殺技を出してくるので、ガードを固めて反撃しよう。

上記以外のキャラは、しゃがみ弱攻撃で跳びこみor突進技を誘う。跳びこみに対しては強ライジングタックル、突進技に対してはガードしてスキに連続技を決めよう。



バーンを当ててダウンを奪ったら…



起き上がりにまたバーン。しつこく出していく

俺の拳が妖しく光るパターン
対応キャラ：K'、ラモン、麟、タクマ、クラーク

バーンナックルを当てるだけで楽勝なパターン。キャラによっては弱と強を使い分ける必要がある。

K'…端～端まで離れて強バーンナックルを出すと、勝手に食らってくれる。

ラモン、麟、タクマ、クラーク…弱バーンナックルを使う。先端が当たる距離で出すのがポイント。ガードされた場合は前後に歩いていったん距離をとってから、再び弱バーンナックルを出していくようにすればOKだ。



ヴァネッサは適当に屈Dを出すだけ

七転八転パターン
対応キャラ：ヴァネッサ、セス、アンディ、キング、包、香澄

しゃがみ強キックでとこしえに転ばせるパターン。以下、注意が必要なキャラを補足。

セス…起き上がりに重ねる場合、出すタイミングが遅れると下段当て身で取られてしまうので注意。

香澄…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で、上段当て身or立ちガードを誘ってからしゃがみ強キックを当てよう。

その他のパターン
対応キャラ：マキシマ、ウィップ、チャン、チョイ

マキシマ…空中ふっとばし攻撃を当て続けるだけ。起き上がりにしつこく重ねよう。

ウィップ…画面端で後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃を出すと、アサシンストライクを誘える。ガードしてスキに反撃するべし。

チャン…鉄球粉砕撃を出してきた場合は前転からスキに連続技を決めよう（2回連続で鉄球粉砕撃を出すため）。跳びこみに対しては強ライジングタックルで迎撃する。

チョイ…相手のジャンプ攻撃を垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で返す。

対ボス戦

試合開始直後の間合いより少し離れた間合いで、垂直小ジャンプふっとばし攻撃を出す。ゼロは反応して前転してくるが、前転のスキに食らってくれるのだ。基本的にはこれの繰り返しだが、垂直小ジャンプふっとばし攻撃が空振りした場合、ゼロは対空技を出してくるので、ガードしてスキに反撃しよう。



空中ふっとばしを出すと



勝手に食らいにきてくれる。楽でいいですわ

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	←or→＋C
バスタースルー	←or→＋D
●特殊技	
ライジングアッパー	↘＋C
ハンマーパンチ	→＋A
●必殺技	
パワーウェイブ★	↓↘→＋A
ラウンドウェイブ★	↓↘→＋C
バーンナックル	↓↙←＋AorC
パワーダンク	→↓↘＋BorD
ライジングタックル★	↓ため↑＋AorC
クラックシュート	↓↙←＋BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ダンクゲイザー／ギース・ハワード	



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

毎年恒例の撃壁背水掌パターン…今年も健在だよ兄さん!!

撃壁背水掌で楽ちんパターン
対応キャラ：全キャラ

撃壁背水掌のあとダウンを奪わない技で追撃し、相手の着地に技を重ねると食らってくれるのを利用したパターン。重ねる技をキャンセルの利く技にして、再び撃壁背水掌へつないでいけば、楽して勝つことができるのだ。よって反撃などで連続技を決めるなら、すべて撃壁背水掌を狙っていくといい。毎年恒例のパターンだけど、今年が最後ってことにならなければ嬉しいです…。



ダウンを奪わない技で追撃するのが対CPU戦での基本!!



反撃や連続技で撃壁背水掌を決めたあとは…

遠距離立ち強パンチパターン
対応キャラ：K'、ラモン、ヴァネッサ、テリー、アンディ、ロバート、タクマ、レオナ、パオ、キム

遠距離立ち強パンチの先端を当てるように闘っていくだけ…しかし、相手が前転をしてきたり、スキの大きい技を振った場合はガード後or空振りしたあと、キッチリと反撃をするようにしよう。

K'はブラックアウトをしてくることもあるので注意。投げで対応していくべし。

待ってスキのある技や前転をしてきたところに投げや連続技を決めていくパターン。スキのある技に対しては、間合いも離れてしまうものもあるので、ダッシュで近寄るなりして反撃をすること。また、近寄られすぎた場合は、小技などを振って、間合いを離すようにしよう。

チン…やや特殊で、ジャンプ強パンチ→着地後すぐに多段突進技の連携を待って反撃していくといい。

ジョン…間合いを離し、相手が跳びこんでくるのを待つ。跳びこんできたら、間合いをすぐに詰めて連続技を狙うといい。ジョンは着地後に何か技を出そうとするのでヒットしやすいのだ。

誘いパターン
対応キャラ：紅丸、真吾、麟、リョウ、ラルフ、クラーク、ウィップ、ユリ、香澄、雛子、チャン、チョイ

特定の技を振って、特定の行動を誘うパターン。

紅丸…垂直小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で前転を誘えることがある。

真吾、ラルフ、クラーク、香澄、チャン…それぞれ中間距離でしゃがみ弱攻撃を出すと、スキのある技か前転などを誘うことができる。

麟、リョウ…画面端まで後退し、それぞれ強飛天脚、猛虎雷神刹をガードしたあとに反撃。

ユリ、中〜遠距離で遠距離立ち強キックを出すと雷おう拳を誘える。前転で抜けてスキに連続技を決めよう。

ウィップ…バックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃でアサシンストライクを誘える。

チョイ…中間距離でバック小ジャンプ弱パンチ（昇り）で空中ふっ飛ばし攻撃（昇り）を誘うことができるので、着地のスキに連続技。

雛子…強斬影拳→疾風横拳で突っこんでいく。ヒットすることもあるので好都合。ガードされたあとは、前転をしてくることもある。

チャン…中間距離でしゃがみ弱パンチを振ると、遠距離立ち強パンチor鉄球粉砕撃→弱鉄球粉砕撃の連携を誘える。弱鉄球粉砕撃を前転で抜けてスキに連続技を決めよう。

その他のパターン

マキシマ、セス…近寄ってきたらしゃがみ強キックを出していく。ダウンを奪ったあとは、起きあがりにしゃがみ強キックを重ねておくとヒットしやすい。

キング…近寄ってきたら垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を出していくといい。

対ボス戦

まずは遠距離から中ジャンプ〜空中ふっ飛ばし攻撃を出していく。ガードされるのだが、このあとゼロは…、

①ジャンプ強キック（昇り）
②前転
③中段攻撃（振り下ろしパンチ）

などの行動をとってくることが多い。①はガード後に投げや連続技を決めることができる。オススメはやはり近距離立ち強パンチから撃壁背水掌へのつなぎっす。これが決まれば一気に勝負がつくしね。②もスキに投げと連続技を決めていきたいところだ。③は素直にガードをし、再度間合いを開けてから空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。



空中ふっ飛ばし攻撃。このあとキッチリ対処していこう

技コマンド表

●投げ技	
剛臨・改	←or→＋C
抱え込み投げ	←or→＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
斬影拳★	↙→＋AorC
疾風横拳★ 斬影拳中	↓↘→＋AorC
飛翔拳★	↓↙←＋A
激・飛翔拳★	↓↙←＋C
昇龍弾	→↓↘＋AorC
空破弾	←↙↓↘→＋BorD
撃壁背水掌	（近距離）←↙↓↘→＋AorC
幻影不知火	（空中）↓↘→＋BorD
幻影不知火・上顎 幻影不知火中	BorD
幻影不知火・下顎★ 幻影不知火中	AorC
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→＋BorD
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
疾風斬影拳／ビリー・カーン	

CPU戦攻略



ジョー・ヒガシ

攻略／DSP－たろりん

タイガーキック大活躍 GされたらSTを出すもよし

略語解説。G＝ガード、TK＝強タイガーキック、C＝強パンチ、D＝強キック。

ハリケーンアッパーパターン
対応キャラ：ユリ、香澄

ひたすら弱ハリケーンアッパーを出すだけのパターン。空中でヒットしてダウンを奪ったら、起き上がりに遅めに弱ハリケーンアッパー。

リョウ、キング、レオナ、ケンスウ、チンの5キャラも、起き上がりに遅めにハリケーンアッパーを重ねると食らってくれることが多い。

立ち強キックパターン
対応キャラ：テリー、ジョー、ロバート、タクマ、クラーク、ウィップ

画面端で待ち、近づいてきたところに遠距離立ちD。相手がスキのある攻撃を出してきたら連続技を決める。

ロバート…遠距離立ちDを1発ずつ出す。二段足刀蹴り、飛燕旋風脚、龍撃拳を出してきたらガード。前転したら、レバーを横に入れたままDボタンを連打して投げる。

クラーク…たまに跳んでくる。近くから跳んだ場合はジャンプ攻撃は当たらないので、着地地点に技を重ねる。



立ち強キックに反応して前転してきたら、こっちも反応して投げる

弱パンチ牽制パターン
対応キャラ：K'、ラモン、真吾、麟、アンディ、リョウ、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、雛子

画面端でしゃがみ弱パンチで牽制し、スキのある技をに反撃するパターン。以下に挙げる行動のあとに近距離立ちCからの連続技を決める。

真吾…琴月　未完成。麟…飛天脚、鉄斬舞　波頸。ラルフ…急降下爆弾パンチ。アテナ…サイキックテレポート、強フェニックスアロー。ケンスウ…箭疾風、龍連牙　地龍。チン…柳燐蓬莱。舞…必殺忍蜂。

遠い場合はダッシュから近距離立ちCを出す。また、ジャンプ攻撃をガードしたあとは投げを狙う。

以下、特殊な反撃方法を使うキャラの解説。

K'…ジャンプ攻撃のガード後やブラックアウトのスキにしゃがみ弱パンチ→キャンセル爆裂拳→弱爆裂フィニッシュ。ガードされても弱爆裂フィニッシュが当たる。

ラモン、雛子…中間距離でしゃがみ弱パンチを出したあと、すぐTK。

アンディ…疾風横拳に遠距離立ちDで反撃。跳びこまれたら極力強TKで迎撃。

レオナ…グランドセイバーとジャンプ攻撃は、ガード後投げ。Vスラッシャーを空振りしたら、ダッシュから連続技。

その他のパターン
対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、紅丸、セス、マリー、キング、包、キム、チャン、チョイ、ジョン

マキシマ、セス…近づいてきたらしゃがみD。起き上がりにも遅めにしゃがみD。

ヴァネッサ…後ろジャンプDを繰り返す。

紅丸…後ろジャンプD。前転してくることが多いので、そのスキに投げ or 連続技。

マリー…ストレートスライサー or スピンフォールに反撃。

キング…近づいてきたら強TK。

包…跳びこみから連続技。

キム…ジャンプ攻撃 or 飛翔脚のガード後に強TK。

チャン…鉄球粉砕撃×2の2回目に前転で接近し、スキに連続技。

チョイ…後ろジャンプ弱キックでチョイのジャンプ or 悲猿懺を誘い、着地にしゃがみD。以後、起き上がる前に後ろジャンプ弱キックでチョイの行動を誘う。

ジョン…ジャンプ攻撃 or 弱満月斬のガード後にTK。強満月斬はしゃがみDで反撃。



タイガーキックに自らダイブしてくる。ムエタイの技で魅了中？

技コマンド表

●投げ技	
ひざ地獄	←or→＋C
レッグスルー	←or→＋D
●特殊技	
ローキック	→＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー★	←↙↓↘→＋AorC
スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorD
タイガーキック★	→↓↘＋BorD
黄金のカカト	↓↙←＋BorD
爆裂拳	AorC連打
爆裂フィニッシュ★ 爆裂拳中	↓↘→＋AorC
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorC
史上最強のローキック	↓↘→↓↘→＋BorD
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
オラオラ爆裂拳／ダック・キング	

対ボス戦

しゃがみガードで待つ。前転してきたらD投げで投げる。ジャンプ攻撃をガードしたあとにも投げ。ガード不能の飛び道具は、「わかるか⁉」という声で判断して前転で回避し、スキに連続技を決めてダウンさせる。

ダウンさせたら、少し間合いを離して待つ。すると、ゼロは前転かジャンプ攻撃のどちらかを出すことが多いので、どちらの場合もまた投げを決める。距離が近いと、まれに中段技（拳を振り下ろす攻撃）を出してくるが、これは反応して立ちガードするか、出がかりを打撃でつぶしてやろう。あとはこれの繰り返しであっさり勝利できるぞ。



これは中段。この技を出されない距離で待つように！



ブルー・マリー

攻略／DSP−たろりん

ポイポイ投げれば楽勝！ 下段の突進技もとっても便利！

リアルカウンター→投げパターン

相手をダウンさせたあと、起き上がりに密着してリアルカウンターを出し、少し待ってからヘッドクラッシュで投げるパターン。ボタンを連打しながら←↙↓↘→コマンドを入力するとよい（相手が投げてきても投げ外しになる）。このパターンは、コマンド投げやつかみ投げを持っているキャラ、ジャンプやバックステップで投げを回避するキャラには使えない。



リアルカウンターに反応して何か技を出してくるけど、当然空振り

ストレートスライサーパターン

対応キャラ：セス、ロバート

ストレートスライサー（以下SS）→クラブクラッチを狙い、リアルカウンター→投げパターンに移行する。

ロバート…画面の端と端まで離れて強SS。前転や飛燕旋風脚を出したら投げる。



跳びこみはコレで。早めに出しても判定が残るので大丈夫よ

弱技牽制パターン

対応キャラ：K'、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、雛子、キム、ジョン

画面端でしゃがみ弱キックで牽制し、スキのある技をに反撃するパターン。以下に挙げる技に近距離立ち強パンチからの連続技を決める。ガードされていても、相手が立ちガードならば弱SSがヒットするので問題ない。

真吾…琴月　未完成。

麟…飛天脚、鉄斬舞　波頸。ジョー…スラッシュキック、黄金のカカト。ラルフ…急降下爆弾パンチ。アテナ…サイキックテレポート、強フェニックスアロー。ケンスウ…箭疾風、龍連牙　地龍。チン…柳燐蓬莱。舞…必殺忍蜂。ユリ…空牙、燕翼。

また、ジャンプ攻撃はクライミングアローで迎撃するか、ガードしたあと投げる。前転してきた場合も投げ。

以下、特殊な反撃方法を使うキャラの解説。

K'…ブラックアウトのスキを投げる。ニーアサルトは食らっても反撃可能。

テリー…パワーダンクとバーンナックルに反撃。クラックシュートのあとはパワーゲイザーを出すので注意。

アンディ…疾風横拳にSSで反撃。

リョウ…猛虎　雷神剎をリアルカウンターで回避し、硬直を投げるのがベスト。

レオナ…グランドセイバーはガード後投げ。

雛子…近距離からジャンプしてきたら、着地地点に技を置いておこう。

キム…半月斬に弱SS。

ジョン…ジャンプ攻撃や弱満月斬をガードして後転。ジョンが技を空振りしたら反撃。強満月斬はSSで反撃。

その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、マリー、タクマ、キング、クラーク、ウィップ、包、香澄、チャン、チョイ

ヴァネッサ、紅丸、クラーク、ウィップ…後ろジャンプ強キック。前転したら投げ。空中で技を食らったら着地と同時に投げ。アサシンストライクはガード後に反撃。

マキシマ、ラモン、タクマ、キング、包…ジャンプ弱パンチから連続技。ガードされてもSSが当たる。タクマとキングは、リアルカウンター→投げパターンに移行。

マリー…必殺技に反撃。

香澄…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃の空振りで滅身無投の空振りを誘う。

チャン…鉄球粉砕撃×2の2回目に前転して反撃。

チョイ…後ろジャンプ弱パンチでチョイのジャンプor悲猿懺を誘い、着地に近距離立ち強パンチから連続技。以後、起き上がる前に後ろジャンプ弱パンチを出す。

対ボス戦

他のキャラによるゼロの攻略法と同じく、しゃがみガードをかためて待つ。前転してきたらスキに近距離立ち強パンチからの連続技を決める。ジャンプ攻撃を出してきたら、ガードした（食らった）後に投げる。まれにガード不能の飛び道具を出してくることがあるが、この技は声で判別可能。すかさず前転で回避して、スキに連続技を決めていこう。

ダウンを奪ったら、少し離れた間合いでガードをかためて待っていると、ゼロは起き上がった直後にまた前転かジャンプ攻撃をすることが多いので、それぞれ対処していこう。以下、繰り返しだ。



あら、ガード不能なの？ 残念だけど、声でバレバレよ

技コマンド表

●投げ技	
ビクトル投げ	←or→＋C
ヘッドスロー	←or→＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ★	←or→＋A
ダブルローリング	←or→＋B
クライミングアロー	↘＋B
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→＋AorC
M・スパイダー　スピンフォール中	↓↘→＋AorC
ストレートスライサー★	←ため→＋BorD
クラブクラッチ　ストレートスライサー中	↓↘→＋BorD
バーチカルアロー★	→↓↘＋BorD
M・スナッチャー　バーチカルアロー中	→↓↘＋BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←＋B
M・ヘッドバスター	↓↙←＋D
リアルカウンター	↓↙←＋AorC
バックドロップ・リアル　リアルカウンター中	←↙↓↘→＋AorC
ヘッドクラッシュ　リアルカウンター中	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
M・タイフーン　（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BorD
M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ラピッドスパイダー／山崎竜二	

CPU戦攻略



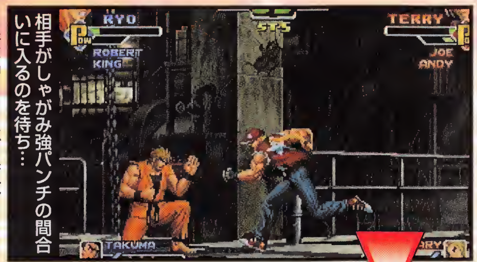
リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

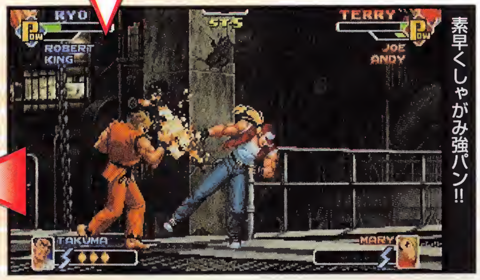
今年も基本は待ち強パン虎煌拳で世を渡ろう

しゃがみ強パンチ虎煌拳パターン

対応キャラ：K'、マキシマ、真吾、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケンスウ、チン、パオ、舞、ユリ、雛子、キム、チャン



相手がしゃがみ強パンチの間合いに入るのを待ち…



素早くしゃがみ強パン!!



そしてキャンセル虎煌拳につなごう

基本的に相手が接近してくるのを待ち、しゃがみ強パンチの当たる間合いに入ったらしゃがみ強パンチ→キャンセル虎煌拳を決めるというもの。接近してくるのを待つ過程で、隙の大きい技を出してきた場合はそれに対しても反撃を行っていく。キャラ別の主な注意点は次の通り。

K'…ブラックアウトは素早く反応して投げで対処。

真吾、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、アテナ、ケンスウ、チャン…画面端を背にして待つ。アンディの疾風横拳はガード後、弱飛燕疾風脚で反撃。よく投げを狙ってくるので引きつけ過ぎないように。アテナのサイキックテレポートに注意。

ロバート…歩いて前進してきた場合は確実に投げを狙ってくるので、あまり引きつけないように。よく跳びこんでくるのでしゃがみ強パンチで迎撃しよう。

キング…トラップキックに注意。サプライズローズ、トルネードキックガード後反撃。

レオナ…ストライクアーチに注意。グランドセイバーガード後、反撃可能。

チン…間合いが離れている場合は、適度にしゃがみ弱キックを出して隙の大きい技を誘う。柳燐蓬莱はガード後に連続技。酔管巻翁は投げで対処していこう。

舞…黒燕の舞ガード後、反撃可能。

ユリ…前転してくる場合あり。投げ抜けを仕込んでおこう。

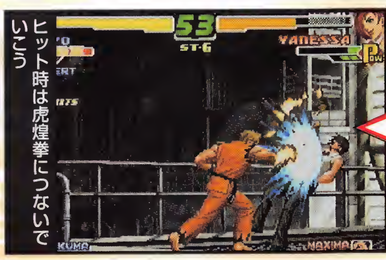
キム…大ジャンプ強キックのあと、ねりチャギをだしてくることが多い。しゃがみ強パンチで割りこもう。

虎砲 疾風拳パターン

対応キャラ：ヴァネッサ、紅丸、ジョン



虎砲 疾風拳を適当に出し…



ヒット時は虎煌拳につないでいこう

虎砲 疾風拳の先端を当てるように出していくパターン。ヒット時は虎煌拳で追撃しよう。前転してくる場合があるが、投げを入れておけば問題なし。

その他のパターン

ラモン…画面端まで後退し、ジャンプ強キック。近距離で地上ヒットした場合は、そのまま連続技を決めよう。

ウィップ…基本は画面端まで後退し、しゃがみ強パンチパターン。ストリングス・ショットの構えポーズが見えたら前転で回避、アサシン・ストライクガード後、反撃していこう。

香澄…しゃがみ弱パンチを、ぎりぎり当たらない間合いで出す。下段当て身か、前転を誘えるので、そこから反撃していこう。

チョイ…画面端まで後退し、しゃがみ弱パンチで牽制していく。跳びこみは手堅くガードしたあと（2段技なので注意）、しゃがみ強パンチで反撃可能。

対ボス戦

基本的にしゃがみ強パンチ虎煌拳パターンを使っていく。しゃがみガードを固めていると疾火煌陣（ガード不能攻撃）、幻魔刻衝（中段判定の正拳攻撃）、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとってくるので、それぞれ対処していこう。疾火煌陣は発動の際の台詞を聞いて垂直ジャンプで回避しよう。食らってもたいしたダメージではないので必要経費と思ってもいい。幻魔刻衝はとりあえずガード。近距離で出してきた場合は素早くしゃがみ強パンチ虎煌拳を当てていこう。前転は投げで対処、ジャンプ攻撃はヒット、ガードに関係なく着地の隙にしゃがみ強パンチ虎煌拳を決めることができる。



ガードを固めて相手の取る行動に対処していこう

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
氷柱割り	→＋A
上段受け	→＋B
下段受け★	↓＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
虎砲★	→↓↘＋AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
暫烈拳	→←→＋AorC
猛虎　雷神剎	↓↘→＋BorD
虎砲疾風拳★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AC
龍虎乱舞	↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
空中虎煌拳／楓	



ロバート・ガルシア

攻略／ヒデ本条

落ち着いて相手を見ることが重要!! ショイヤァーッ!!

待ちパターン

対応キャラ：K'、テリー、アンディ、ジョー、マリー、レオナ、ウィップ、アテナ、舞

画面端まで後退し、しゃがみガードを固めて隙の大きい技を待つ。前転は投げで対処、挑発してきた場合は、跳びこみからの連続技を決めよう。反撃には旋燕連舞脚 or 九頭龍閃がらみの連続技を決めていこう。

K'…ニーアサルトを食らってもしゃがみ弱パンチからの連続技で反撃可能。

アンディ…疾風横拳ガード後、遠距離立ち強キックで反撃可能。

レオナ…グランドセイバーガード後、直接旋燕連舞脚を決めていこう。

ウィップ…ストリングス・ショットの構えポーズが見えたら前転で回避、アサシン・ストライクガード後、反撃していこう。遠距離でウィップショットを出してきた場合は、跳びこみからの連続技を決めていこう。



隙の大きい技をとにかく待って…



反撃していこう

遠距離立ち強キックパターン

対応キャラ：真吾、タクマ、クラーク、ユリ、キム

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していくだけのパターン。前転には素早く反応して投げで対処していこう。

キム…半月斬、流星落ガード後、遠距離立ち強キックで反撃。



しゃがみ弱キックで隙の大きい技を誘って…



これまた反撃していこう

誘いパターン

対応キャラ：リョウ、ラルフ、ケンスウ、チン、雛子

しゃがみ弱キックで隙の大きい技を誘い反撃していくというもの。前転は投げで対処、挑発には素早く連続技を決めていこう。キャラ別の注意点は次の通り。

リョウ…猛虎雷神刹を多用してくるので強龍斬翔で迎撃していこう。

ラルフ…急降下爆弾パンチはガード後、遠距離立ち強キックで反撃していこう。

ケンスウ、雛子…跳びこみを強龍斬翔で落としていく。

チン…柳燐蓬莱はガード後に連続技。酔管巻翁は投げで対処していこう。

その他のパターン

マキシマ、麟…先端を当てるように垂直ジャンプ強キックを出していくだけ。

ラモン、ヴァネッサ…画面端まで後退し、ラモンはジャンプ強キック、ヴァネッサはジャンプ強パンチをタイミングよく出していくだけ。近距離で地上ヒットした場合は、そのまま連続技を決めよう。

紅丸、キング…二段足刀蹴りでダウンを奪い、起き上がりにタイミングよく二段足刀蹴りを重ねていこう（対キングは一拍おいて二段足刀蹴りを出していこう）。

セス…しゃがみ強キックでダウンを奪い、起き上がりにタイミングよくしゃがみ強キックを出していこう。

ロバート、ジョン…間合いを離し、弱龍撃拳を連射する。

パオ…ジャンプ弱キックで跳びこみ連続技を決めていくだけ。

香澄…ぎりぎり当たらない間合いでしゃがみ弱パンチを出すと、下段当て身と前転を誘うことができる。

チャン…強飛燕旋風脚。ダウンを奪ったら起き上がりにしゃがみ強キックキャンセル強飛燕疾風脚を重ねていこう。

チョイ…画面端まで後退し、しゃがみ弱キック。跳び込みは手堅くガードしよう。

技コマンド表

●投げ技	
龍跳脚	←or→＋C
首切り投げ	←or→＋D
●特殊技	
飛燕龍神脚	（空中）↘＋BorD
勾龍降脚蹴り	←or→＋A
龍翻蹴	←or→＋B
二段足刀蹴り	↘＋B
●必殺技	
龍撃拳★	←ため→＋AorC
飛燕旋風脚	←ため→＋BorD
旋燕連舞脚★	（近距離）↓ため↑＋AorC
龍斬翔★	↓ため↑＋BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
九頭龍閃	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
龍連猛襲／アナザーロバート	

対ボス戦

しゃがみガードを固めていると疾火煌陣（ガード不能攻撃）、幻魔刻衝（中段判定の正拳攻撃）、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとってくるので、それぞれ対処していこう。

疾火煌陣はジャンプで回避、幻魔刻衝はガード、前転はしゃがみ弱パンチからの連続技か投げで対処、ジャンプ攻撃はわざと食らって着地の隙にしゃがみ強パンチからの連続技を決めていこう。

これはちょっと難しいぞ!! と、思う人は、中間距離から垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出していくだけで簡単に勝ててしまうぞ。



うまく間合いをとって空中ふっとばし。これだけ

CPU戦攻略



タクマ・サカザキ

攻略／DSP−たろりん

手堅い戦法で勝利を手にせよ！守りの強さこそ極限流の真髄！

しゃがみ弱パンチ待ちパターン

対応キャラ：真吾、麟、テリー、アンディ、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、雛子、キム

しゃがみ弱パンチで牽制し、スキのある技に反撃。ジャンプ攻撃をガードしたあとや前転のスキには投げ。反撃する技は以下の通り。

真吾…琴月　未完成、真吾キック。麟…強飛天脚。テリー…バーンナックル、パワーダンク。リョウ…猛虎　雷神剎。ラルフ…急降下爆弾パンチ。アテナ…強フェニックスアロー、サイキックテレポート。ケンスウ…龍連牙　地龍、箭疾歩。チン…柳燐蓬莱。舞…必殺忍蜂。

反撃法が特殊なキャラは以下の通り。



この技のガード後は、直接龍虎乱舞で反撃。極限流式反撃じゃ！

アンディ…ジャンプしてきたらしゃがみ強パンチで迎撃。疾風横拳には弱龍虎乱舞。前転してきたら昇龍弾を出すので、ガード後に反撃。

レオナ…グランドセイバーをガードして投げ。Vスラッシャーの空振りにも反撃。

雛子…跳びこみをしゃがみ強パンチで迎撃する。

キム…近くからのジャンプはしゃがみ強パンチで返す。近距離からの半月斬、および飛燕斬と流星楽にはしゃがみ強キックで反撃する。



ふっとばしにつられて宙を舞うウィップ。後の悲劇も知らずに…

ジャンプ攻撃パターン

対応キャラ：ラモン、ヴァネッサ、紅丸、クラーク、ウィップ、香澄、チョイ

ジャンプ攻撃で相手の攻撃を誘うパターン。

ラモン、ヴァネッサ…ひたすら後ろジャンプ強キック。



チョイが起き上がる寸前ぐらいに後ろジャンプで誘うといい

紅丸、ウィップ…画面端で後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃。紅丸が前転したら投げよう。ウィップがアサシンストライクを出したら、ガード後に反撃する。

クラーク…後ろジャンプの昇りで空中ふっとばし攻撃を出すと跳んでくることがあるので、しゃがみ強パンチ。

香澄…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を空振りしていると、滅身無投を誘える。

チョイ…後ろジャンプ弱パンチを出すと、ジャンプ攻撃や悲猿懺を誘える。着地にしゃがみ強キックを当て、起き上がる寸前にまた後ろジャンプ弱パンチを出そう。

その他のパターン

対応キャラ：K'、マキシマ、セス、ジョー、マリー、ロバート、タクマ、包、ユリ、チャン、ジョン

K'…間合いを離して虎煌拳。ブラックアウトは投げ。

マキシマ、セス…しゃがみ強キック。起き上がりにも遅めに重ねよう。

ジョー…スラッシュキック、強タイガーキックに反撃。黄金のカカトをガードしたあとも、近距離立ち強パンチを出すとよく食らう。

マリー…必殺技を待ち、ガード後に反撃する。

ロバート…遠距離立ち強キックを、先端が当たるように出し、すぐにしゃがみガード。前転してきたら投げる。

タクマ…近づいてきたら遠距離立ち強パンチ。

包…ジャンプ強キックから連続技を狙う。

ユリ…当たらない間合いで遠距離立ち強キックを出し、雷煌拳を誘う。前転で回避して反撃しよう。空牙を出した場合は勝手につぶせる。

チャン…鉄球粉砕撃×2の2回目に前転して反撃。

ジョン…ガードをかためて待つ。強満月斬はしゃがみ強キックで反撃。ジャンプ攻撃と弱満月斬をガードしたあとは後転し、ジョンが技を空振りしていたらそのスキに連続技を決めよう。



雷煌拳をくぐって反撃。ユリよ、まだ修行が足りんのう…

対ボス戦

しゃがみガードをかためて待つ。ゼロが前転してきたらしゃがみ強パンチから連続技や投げを決めよう。ジャンプ攻撃を出してきたら、ガードしたあとに投げる。ガード不能の飛び道具は、「分かるか？」という声で判断し、跳びこえるか前転して反撃。

投げや連続技でダウンさせたあとは、少し離れて起き上がりを待とう。すると、またゼロは前転やジャンプ攻撃を出してくるので、またそこに反撃していく。あとは繰り返すだけであっさり倒すことができる。起き上がる前に密着していると、ゼロは中段技を出すこともあるが、これは立ちガードor出がかりをつぶす。



前転のスキに下強パンから連続技。ハッキリいって楽勝すぎる

技コマンド表

●投げ技	
大外刈り	←or→＋C
一本背負い	←or→＋D
●特殊技	
鬼車	→＋A
飛車落とし	←＋A
瓦割り★	→＋B
桂馬打ち	↘＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
翔乱脚	→↘↓↙←＋BorD
猛虎　無頼岩★	↓↙←＋AorC
暫烈拳	→←→＋AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
真・鬼神撃	（近距離）↓↘→↓↘→＋AorC
覇王至高拳	→←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
超必殺・天狗至高拳／天童凱	

CPU戦攻略



キング

攻略／ヒデ本条

今年もやっぱりミラージュダンス!! 頼れます

近距離立ち弱キックパターン
対応キャラ：全キャラ

ダウンを奪ったあと、相手の起き上がりにジャンプ弱パンチを重ね、そのまま連続技になるタイミングで近距離立ち弱キックに繋ぐと確実にヒットする。ミラージュダンスにつないで繰り返していこう。

待ちパターン
対応キャラ：K'、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、ウィップ、アテナ、チン、舞、キム、チョイ

画面端まで後退し、しゃがみガードを固めながら隙の大きい技を出してくれるのを待つ。反撃技は基本的にミラージュダンス。前転は投げで対処、投げにきた場合は投げ抜けしよう（集中していれば見てから投げ抜け可能）。挑発してきた場合は、連続技をきっちり入れていこう。キャラ別の主な注意点は次の通り。

リョウ、ラルフ、チン…しゃがみ弱キックで隙の大きい技を誘う。

キング…トラップキックに注意。トルネードキック、サプライズローズ、跳び込みガード後、少し歩いてミラージュダンス。

レオナ…ストライクアーチに注意。グランドセイバーガード後、反撃。起き上がりにダブルストライクを重ねよう。

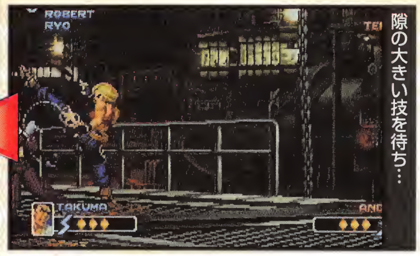
ウィップ…ストリングス・ショットの構えポーズが見えたら前転で回避、アサシン・ストライクガード後、反撃していこう。

アテナ…ジャンプ攻撃ガード後、反撃。

舞…黒燕の舞ガード後、反撃可能。

キム…半月斬などはガード後、遠距離強パンチで反撃可能。

チョイ…しゃがみ弱パンチで牽制。跳びこみガード後、反撃可能。



隙の大きい技を待ち…



きっちり反撃していこう

遠距離立ち強キックパターン
対応キャラ：マキシマ、紅丸、真吾、タクマ、ユリ

遠距離立ち強キックの先端を当てるように出していくだけのパターン。隙の大きい技を出してきた場合はガード後反撃、前転は投げで対処していこう。真吾、タクマにたいしては、強キックではなく遠距離強パンチを使っていこう。ユリの雷煌拳は前転から連続技を叩きこもう。



先端を当てるように遠距離立ち強キックを出していくだけで勝てる

その他のパターン

ラモン、ヴァネッサ…画面端まで後退し、ジャンプ強キック。近距離で地上ヒットした場合は、そのまま連続技を決めていこう。

セス、ケンスウ…近づいてきたらミラージュダンス。セスが何もしてこなくなったらダッシュしてミラージュダンスを決めよう。

麟…タイミングよく垂直ジャンプ強キック。

ロバート…近づいてきたら、ふっとばし攻撃空振りキャンセル強トルネードキック。跳びこみはしゃがみ強パンチで落としていこう。

クラーク、ジョン…先端を当てるようにふっとばし攻撃。ダウンを奪ったら起き上がりに重ねる。

パオ…飛び道具を連発している場合はダブルストライク。近づいてきたらミラージュダンス。

香澄…ぎりぎり当たらない間合いでしゃがみ弱パンチを出す。下段当て身か前転を誘えるので反撃。

雛子…しゃがみ弱キックで飛びこみを誘って、しゃがみ強パンチで落とす。

チャン…先端を当てるようにスライディングキック。

対ボス戦

しゃがみガードを固めていると疾火煌陣（ガード不能攻撃）、幻魔刻衝（中段判定の正拳攻撃）、前転、ジャンプ攻撃のどれかの行動をとってくるのでそれぞれ対処していく。疾火煌陣はジャンプで回避、幻魔刻衝はガード、前転は投げで対処、ジャンプ攻撃はヒット、ガードに関係なく着地の隙にミラージュダンスを決めることができる。これらの行動が難しいと思う場合は、先端を当てるように小ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出して相手を画面端まで追いこんでいき、空中ふっとばし攻撃から近距離立ち弱キックパターンに持ちこむと、簡単に倒すことができるぞ。



空中ふっとばしで画面端に追いこんでいくパターンが一番楽

技コマンド表

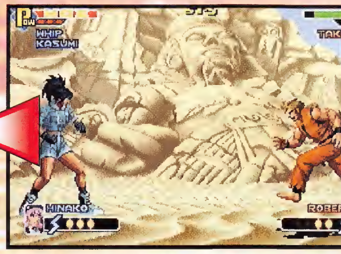
●投げ技	
ホールドラッシュ	←or→＋C
フックバスター	←or→＋D
●特殊技	
スライディングキック	↘＋D
トラップキック	→＋B
●必殺技	
ベノムストライク★	↓↘→＋B
ダブルストライク★	↓↘→＋D
サプライズローズ	→↓↘＋AorC
トラップショット	→↓↘＋BorD
ミラージュキック★	→↘↓↙←＋AorC
トルネードキック'95	→↘↓↙←＋BorD
ミラージュダンス	（近距離）←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
トラップラッシュ／獅子王	

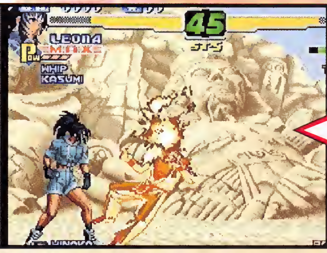


レオナ

攻略／L.L.terra

イヤリングで脳乗ぶちまけ！軍人やめて僕の元にいい！


リョウは起き上がりにイヤリングを重ねると…


ダッシュして食らいに来る。気でもふれたか（怯泣）

私の耳はデビルイヤーパターン

対応キャラ：K'、マキシマ、ラモン、紅丸、真吾、ジョー、リョウ、タクマ、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、チン、ユリ、香澄、雛子、キム、チャン、チョイ、ジョン

端～端でイヤリング爆弾・1を投げているだけで勝てる超楽々パターン。基本的には弱を使う。ただ、このパターンにはまるまでに対策が必要なキャラがいるので以下を参照にしてくだされ。

マキシマ、ラルフ、ウィップ、チン、香澄、ジョン…後転で間合いを離してからイヤリングを投げるだけで勝てる。

K'、タクマ、アテナ…強を使っていく（弱だと飛び道具と相殺してしまいヒットしない）。

ラモン、真吾、レオナ、雛子、チョイ…ジャンプで回避されることがあるが、しゃがみ強キックで迎撃すれば問題なし。そこから再びイヤリングだ。

ジョー、リョウ、ケンスウ…突進技をガード後、D投げを決めてからの方が安全にパターンに持ちこめる。

紅丸、ユリ…遠距離立ち弱キックorイヤリング爆弾・2で前転を誘い、D投げを決めた後にイヤリングを投げよう。

クラーク…ジャンプor前転で回避されることがあるが、そのあと高確率でマウントタックルを出してくるので、ガードしてスキに反撃すべし。

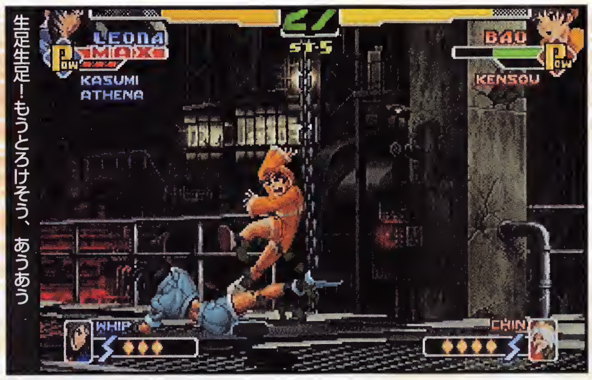
キム…時おり飛翔脚を出してくる場合があるが、早出しのムーンスラッシャーで迎撃すれば問題なし。

チャン…鉄球粉砕撃を前転で回避。そのあとにD投げを決めて間合いを離してからパターンに持ちこむ。

ラブリーキックで辛抱たまらんパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、アンディ、包

ひたすらしゃがみ強キックを当て続けるパターン。どのキャラに対しても先端が当たる距離から出していく。ダウンを奪ったら、起き上がりに重ねていこう。ガードされてもしつこく出していくのだ。


生足生足！もうとろけそう、あうあう

18歳の誘惑は萌萌で爆発寸前パターン

対応キャラ：麟、テリー、マリー、ロバート、キング、舞

弱攻撃で特定の行動を誘い、反撃するパターン。

麟…画面端で待ち、強飛天脚を出してきたらガードしてダッシュからスキに連続技を決めよう。

テリー…遠距離立ち弱キックで強バーンナックルを誘える。ガードしてスキに連続技を決めよう。

マリー…しゃがみ弱キックでスピンフォール、ストレートスライサーを誘う。ガードして反撃だ。

ロバート、キング…画面端まで下がり、中間距離でしゃがみ弱キックを出すと、高確率で飛び込んでくる。早出しのしゃがみ強パンチで迎撃だ。

舞…飛びこみに対してはしゃがみ強キックで迎撃する。時おり、必殺忍蜂を出してくるのでガードして連続技を決めよう。


ガードしたらすかさず、らぶりーな反撃をしよう（わけわからん）

対ボス戦

確実なのは、垂直小ジャンプふっとばし攻撃を試合開始直後くらいの間合いで出していくパターン。また、グランドセイバーをガードさせたあと、ゼロは前転or跳びこんでくるので、しゃがみ強パンチで迎撃する。しゃがみ強パンチをヒットさせると、再び前転or跳びこんでくるので、あとはそれの繰り返しだ。


グラセをガードさせると…


中段技も出してくるので屈Cで返す。要反応だ（汁）

技コマンド表

●投げ技	
レオナクラッシュ	←or→＋C
オーデルバックラー	←or→＋D
ハイデルンインフェルノ	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
ストライクアーチ	←or→＋B
●必殺技	
ムーンスラッシャー★	↓ため↑＋AorC
ボルテックランチャー	←ため→＋AorC
Xキャリバー★	（空中）↓↙←＋AorC
グランドセイバー★	←ため→＋BorD
グライディングバスター★	グランドセイバー中　→＋D（強のみ）
イヤリング爆弾・1	↓↙←＋BorD
イヤリング爆弾・2：ハートアタック	←↓↙＋BorD
●超必殺技	
Vスラッシャー	（空中）↓↘→↘↓↙←＋AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→＋BorD
グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
Vスラッシャー	（空中）↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
キラータッチ／ゲーニッツ	



ラルフ

攻略／Kaz 78年式

オレは軍人！ 容赦なくブッとばす！ ねりゃー！



そんなに俺がスキなのかい？　リンフーになるよ？　リンフーにいいい！

エンドレスしゃがみ強キックパターン

対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、セス、タクマ、キング、ケンスウ、包、雛子、チョイ

なんらかの形で相手をダウンさせたら、その起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていくパターン。注意したいのはキャラによって起き上がるタイミングが違うところだ。

マキシマ…マキシマは起き上がるタイミングが遅い方なので、早く出しすぎてしゃがみ強キックを空振ってしまう可能性があるため、そこだけは注意しよう。

ヴァネッサ、チョイ…この2キャラをまずダウンさせるには、近寄ってきたらスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SAB）で投げてしまおう。そしたらしゃがみ強キックを重ねていこう。しゃがみ強キックのタイミングをミスったら、またSABで投げていこう。

軍人は相手を観察するのも重要なんだなパターン

対応キャラ：K'、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、ラルフ、クラーク、アテナ、チン、舞、ユリ、チャン

画面端で待って、しゃがみ弱攻撃などで相手の行動に反撃していくパターン。反撃する時は主にしゃがみ強パンチやSABを使うことになるだろう。

テリー…テリーの場合は強バーンナックルを誘い出したいのだが、しゃがみ弱攻撃で牽制するとパワーウェイブを出してくることが多くなるので牽制する時は遠距離立ち弱キックがいい。こちらの方が強バーンナックルを誘いやすい。

リョウ…リョウを誘い出すパターンは前作同様、しゃがみ弱攻撃で牽制してると猛虎雷神刹を出してくるので、それをガードしてしゃがみ強パンチなどで反撃しよう。



しっかりガードして確実にダメージを与えて倒しましょう。ねりゃー！

空振ってもぬかりはナインだぜいパターン

対応キャラ：レオナ、ウィップ、香澄、ジョン

ジャンプふっとばし攻撃をわざと早出ししておいて、着地に技を重ねるパターン。

レオナ、ウィップ、ジョン…ジャンプふっとばし攻撃を空振りしたらSABを入力するのが有効だ。

香澄…垂直ジャンプふっとばし攻撃を空振りさせ、着地したらしゃがみ強キックを入れる。

ラモン…跳びこみからの連続技を狙おう。



このあと、しゃがみ強キックじゃなくてSABでもOKなんだな！　ムフーッ！

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、紅丸

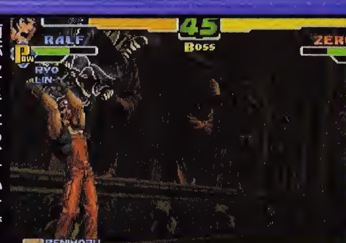
紅丸…近寄ってきたらしゃがみ強パンチの先端を当てるようにしよう。



先端を当てるようにするのが重要なのだ！

対ボス戦

ゼロに対してむやみに跳びこんでいくのは危険なので、跳びこみからの連続技を狙うのではなく、画面端でしゃがみ弱パンチなどで牽制してゼロの前転を誘って、そこをSABで投げてやろう。しかもこの前転を誘うことは難しいことではない。SABで投げてダウンさせたら、あとはゼロの起き上がりにしゃがみ強キックを重ねていくだけでOK！　タイミング良くしゃがみ強キックを入力していけば、そのままゼロを倒すことが簡単にできる。ダウンを狙う方法としてはゼロの攻撃を前転で回避してSABにもっていくといった手段もある。



前転してきたら、すかさずSABへ！　ゼロがなんだってんだ！　しゃーおら！

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	←or→＋C
ノーザンライトボム	←or→＋D
●必殺技	
ガトリングアタック★	←ため→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）←↙↓↘→＋BorD
急降下爆弾パンチ（地上）	↓ため↑＋AorC
急降下爆弾パンチ	（空中）↓↘→＋AorC
バルカンパンチ	AorC連打
ラルフタックル★	→↘↓↙←＋BorD
ラルフキック	BorD一定時間押しっぱなし
●超必殺技	
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→＋BorD
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AC
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ギャラクティカファントム／七枷社	

CPU戦攻略



クラーク

攻略／L.L.terra

やはり決まり手はSAB。刷って擦って吸いまくろう

グラサンの奥に光る瞳は百万ボルトパターン

対応キャラ：K'、ラモン、紅丸、真吾、麟、ジョー、マリー、ロバート、ラルフ、ウィップ、ケンスウ、ユリ、チャン

特定の行動を誘って反撃するパターン。

ラモン、ロバート…しゃがみ強パンチを出すと前転を誘えるので、スキに連続技か投げを決めよう。

紅丸、ユリ…こちらは垂直小ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘える。

K'、真吾、マリー、ラルフ、ケンスウ…しゃがみ弱パンチなどで突進技を誘い、ガードしてスキに反撃しよう。

麟…画面端で待機。ジャンプ攻撃に対してはガードしてスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下、SABと表記）を決める。強飛天脚に対してはガードしたあと、ダッシュして着地のスキに反撃。

ウィップ…画面端で後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃を出すとアサシンストライクを誘える。ガードしてスキに連続技を決めるべし。

チャン…鉄球粉砕撃を誘い、前転からスキに反撃（鉄球粉砕撃は2回連続で出してくるため）。

SABでバキュームカーパターン・その1

対応キャラ：アンディ、リョウ、レオナ、アテナ、雛子、キム、ジョン

画面端で待ち、ジャンプ攻撃 or 特定の必殺技をガードしてからSABで吸うパターン。アンディ、リョウ、レオナはそれぞれ空破弾、猛虎　雷神刹、グランドセイバーをガードしたあとに、それ以外のキャラはジャンプ攻撃をガードした後にSABを決めよう。

SABでバキュームカーパターン・その2

対応キャラ：テリー、タクマ、チン、包、舞



酔っぱらいがふらふら歩いてくるので…



SABで更生させるのだ

ガードを固めて待ち、相手が近づいてきたらSABを決めるパターン。例外として、包だけはジャンプ攻撃を空振りしたあとにSABを決める。舞に関しては、たまに必殺忍蜂を出してくることがあるので、後ろに歩いて投げの間合い内に入ってきたら、SABを出すようにするといい。

しゃがみ強キックで任務完了パターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、香澄

しゃがみ強キックだけで勝てるパターン。香澄は、少し離れた間合いから垂直小ジャンプふっとばし攻撃で上段当て身か立ちガードを誘ったあとに、しゃがみ強キックを当てるようにする。



近寄ってきたら（第一次接近遭遇）

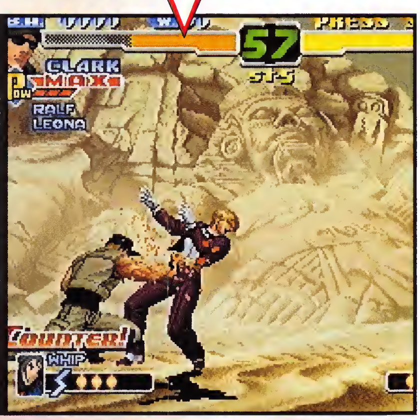
その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、キング、チョイ

マキシマ…空中ふっとばし攻撃を出すと勝手に食らい続けてくれる。

キング…画面端で待ち、近づいてきたら、しゃがみ強パンチを出すと食らう。たまにトルネードキックを出してくるので、その場合はガードしてSABを決めよう。

チョイ…相手のジャンプを後ろジャンプ強キックで迎撃、接近してきたらSABだ。



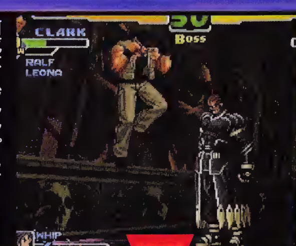
とりあえず殴っておく。グレイもびっくりだ

技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	←or→＋C
フィッシャーマンバスター	←or→＋D
デスレイクドライブ（ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
ストンピング★	→＋B
●必殺技	
ガトリングアタック★	←ため→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）←↙↓↘→＋BorD
ナパームストレッチ	→↓↘＋AorC
マウントタックル	←↙↓↘→＋AorC
クラークリフト　マウントタックル中	↓↓＋A
ローリングクレイドル　マウントタックル中	↓↓＋BorD
スリーパーリフト（D.D.T）　マウントタックル中	↓↓＋C
フランケンシュタイナー	（近距離）→↓↘＋BorD
フラッシングエルボー	（必殺投げ後）↓↘→＋AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
フラッシングランチャー／シェルミー	

対ボス戦

何も技を出さずにジャンプし、着地にSABを決めていく。これの繰り返しで勝てるぞ。近距離から飛び込む場合、相手の裏に回るようにジャンプすると対空技で落とされにくい。しかし、一度垂直小ジャンプふっとばし攻撃をヒットさせてから狙っていくのが一番安全だ。



何気なくジャンプして…



何気なくSAB。軍人万歳！グラサン万歳！



ウィップ

攻略／ILPーケンちゃん

ムチはやっぱり強かった！ CPU戦でも遠距離から狙い打ち

まず、心得ておきたいのがウィップの近距離立ち弱キックは下段だということ。なので、ジャンプ攻撃がガードされたあとにこの技を出すと、確実といっていいほどCPUは食らってくれるのだ。ここからはブーメラン・ショットをつなげるのが基本で、ゲージがあるならソニック・スローターでもかまわない。どのパターンにしても相手がダウンしたら、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねていこう。

長いムチで攻撃するパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、真吾、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、舞、雛子、キム、チャン、ジョン

リーチの長い垂直ジャンプ強パンチを振っていればいいだけという、非常に楽ちんなパターン。CPUは勝手に当たってくれるのでほとんど注意点はないが、一部特殊なキャラがいるのでそこを説明していこう。

ラモン…対空技がないので普通に跳びこんでも大丈夫。ガードされたとしても、先ほど書いたように、近距離立ち弱キックを出せば食らってくれるので、問題ないだろう。

キム…たまに近距離立ち強キックで落としてくるが、その後、相手は何もしないので着地に投げてしまおう。そうして、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねていくべし。



CPUにもやっぱりロングな鞭は利くんですね

待って誘うわよパターン

対応キャラ：K'、紅丸、セス、麟、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、アテナ、ケンスウ、チン、ユリ、香澄、チョイ

しゃがんで待つなり、小技で牽制するなりして、相手の特定の行動を待つパターン。

K'…画面端でしゃがんで待ち、ミニッツスパイク、ブラックアウトには投げ、歩いて近づいてきたらしゃがみ強キックでいい。跳びこみはしっかりガードしよう。

紅丸…中間距離で垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出すと、前転を誘うことができる。

セス…画面端でしゃがんで各種跳び蹴りを待って反撃していこう。

麟…しゃがみ弱パンチでスキの大きい行動を誘えるぞ。

アンディ…画面端でしゃがんで残影拳を待ち、反撃していこう。ダッシュしてきた時はたいてい投げなので、投げ抜けを入れる。

ジョー…しゃがみ弱パンチで牽制しているだけで、スキの大きい技のオンパレード。

マリー…しゃがんでストレートスライサーを待ち、反撃。

リョウ…画面端で雷神剣を待ち、しゃがみ弱キック→ブーメラン・ショットで反撃。

ロバート…ふっとばし攻撃で前転を誘えるので、それを投げてしまおう。

アテナ…画面端でフェニックスアローを待ち、反撃していくべし。

ケンスウ…ジャンプ攻撃をガードしたら投げてしまおう。

チン…しゃがみ弱パンチでスキの大きい技を誘える。

ユリ…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を出していると、前転を誘うことができる。スキに投げてしまおう。

香澄…画面端で昇りジャンプ空中ふっとばし攻撃を連発していれば、各種当て身技を空振るぞ。

チョイ…遠距離立ち弱キックで前転を誘える。

その他のパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、包

ヴァネッサ…画面端で後ろジャンプ強キックをひたすら出しているだけでOKだ。

包…効果的な対空技を持っていないので、跳びこみから連続技を決めていくだけで楽勝だ。



跳びこみのあとの立ち状態での下段攻撃はほぼ食らってくれる

対ボス戦

基本的にはしゃがんで待っていればいい。前転と跳びこみには反応して投げていき、起き上がりにジャンプ攻撃から近距離立ち弱キックを出せば確実に食らってくれるので、そこから連続技を決めていければ、ほぼ問題はないだろう。注意しておきたい点としては、しゃがんで待っている時に、「見切れるか！」との声と共に出すガード不能攻撃。声に反応できれば前転から攻撃できるので問題ない。声や音楽の聞こえづらい場所では、回避はかなり困難。必要経費として、我慢するしかないだろう。不用意に跳びこまない限り、そうそう負けることはないぞ。



こんなおじさんは趣味じゃないんです！ とばかりに倒しましょう

技コマンド表

●投げ技	
ツェット	←or→＋C
ツェット	←or→＋D
●特殊技	
ウィップショット	→＋A（5回連続入力可）
●必殺技	
ブーメラン・ショット"コード：SC"★	←↙↓↘→＋AorC
アサシン・ストライク"コード：BB"	→↓↘＋AorBorCorD
フック・ショット"コード：風"	(空中)↓↙←＋AorC
ストリングス・ショット・タイプA"コード：優越"	→↘↓↙←＋A
ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"	→↘↓↙←＋B
ストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"	→↘↓↙←＋C
ストリングス・ショット・タイプD"コード：アメ"	(ストリングス・ショット中)D
●超必殺技	
ソニックスローター"コード：KW"	↓↙←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
ソニックスローター"コード：KW"	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ヴァルキリーショット／クリス	

CPU戦攻略



麻宮アテナ

攻略／飲み頃KING

花も恥じらう団子っ娘 オフィシャルHPも花盛り

祭りの終わり…しかし貴女は回転派パターン

対応キャラ：K'、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、真吾、タクマ、キング、レオナ、ウィップ、ケンスウ、舞、ジョン

フェニックスアローを当てていくだけ。基本的には強フェニックスアローを使っていく。ヒットorガード問わずにがんがん出していってかまわない。

真吾…強フェニックスアローをガードすると、真吾キックを出してくることが多い。ガードされた場合は後ろジャンプから強フェニックスアローを出していけばうまく当てることができる。

ウィップ…こちらの強フェニックスアローをしゃがみ強パンチで落としてこようとする。背中に当てるような感じで出せばむこうの攻撃を食らうことがないので、常に相手の後ろ側を狙って出していくようにしよう。

舞…舞は、強フェニックスアローをガードすると、反撃してくるため使えない。弱ならばがんがんくらってくれるので、こちらを使っていくようにしよう。



アローっと大回転。色付き皿は値段が異なります

乙女の悩み…それは年に一度の衣替えパターン

対応キャラ：マキシマ、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、ラルフ、クラーク、包、ユリ、雛子、キム、チョイ

遠距離強パンチをどすどす当てていくというもの。

マキシマ…怖いのはベイパーキャノン。食らってしまわないように注意しよう。遠距離強パンチを当てると、マキシマ・スクランブル〜ブルドッグプレスまで出してくることがある。1発当てたら様子を見て、出してきたら最後までガードし、ずびしと反撃していくようにしよう。



心のこもった宣伝パンチ。これがうちのURLです

麟…鉄斬舞　羅殺〜波頚をガードしたら反撃。

テリー…パワーダンクやライジングタックルを出してくるのを待って反撃していくようにする。

アンディ…疾風横拳をガードして反撃。少しダッシュで間合いを詰める必要あり。

ジョー…しゃがんで待ち、スラッシュキックやタイガーキックを出してくるのを待って反撃。

マリー…しゃがんで待ち、ストレートスライサーをガードしたら反撃。連続技を入れてしまってもおっけ。

アテナ…画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰め、遠距離立ち強パンチをずどん。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。

その他のパターン

対応キャラ：セス、チン、香澄、チャン

セス…弱フェニックスアローを、相手の目の前に着地するように出すことによって当て身が誘える。そこを反撃していくようにしよう。距離を間違えると見事に捕まってしまうので注意。

チン…しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬莱、望月酔が誘える。柳燐蓬莱は連続技、望月酔は投げで対処していくようにしよう。

香澄…画面端まで下がり、昇りで空中ふっとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。

チャン…しゃがんで待って、鉄球粉砕撃を出してきたら、前転でよけて、投げ。鉄球粉砕撃の終わり際を見極めて前転していくようにしよう。



おじちゃん、好きー

対ボス戦

試合が始まったら、まずは空中ふっとばし攻撃をガードさせる。その後、しゃがんで待っていると、前転をしてくるのでそこを投げ。跳びこんでくる場合もあるが、ガードしたあとに投げることが可能。

一度投げたらしゃがんで待っていれば、前転or跳びこみをしてくるので同様に対処していこう。しゃがんで待っていると、中段攻撃を出してくるので注意。



空中ふっとばしをガードさせると…



前転してくる。おじさんにもコンサートチケットください

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ピットスルー	←or→＋C
サイキックスルー	←or→＋D
サイキックシュート	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
連還腿	→＋B
フェニックスボム	（空中）↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック★	↓↙←＋AorC
サイコソード（地／空）★	→↓↘＋AorC
サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B
υサイコリフレクター★	→↘↓↙←＋D
サイコシュート★	←↙↓↘→＋AorC
サイキックテレポート	↓↘→＋BorD
フェニックスアロー★	（空中）↓↙←＋BorD
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット（地／空）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
クリスタルシュート（地／空）	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC
フェニックスファングアロー	（空中）↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
シャイニングクリスタルビット（地／空）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
クリスタルシュート（地／空）	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
サイコヒーリング／アテナ	



椎　拳崇

攻略／飲み頃KING

冬でも短パン元気な証拠 あんまん肉まん中華まん

愛ゆえに…パターン
対応キャラ：テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、タクマ、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、包、舞、ユリ、雛子、キム、チョイ

遠距離立ち強キックをびしばしと当てていくだけ。キャラによっては、相手の攻撃を待って反撃、といったものもある。

アンディ…疾風横拳をガードして反撃。少しダッシュで間合いを詰める必要あり。

ジョー…しゃがんで待ち、スラッシュキックやタイガーキックを出してくるのを待って反撃。

マリー…しゃがんで待ち、ストレートスライサーをガードしたら反撃。連続技を入れてしまってもおっけ。

リョウ…中間距離で穿弓腿を出すと、前転を誘えるので、そこを投げる、といったパターンでもよし。

アテナ…画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰めていきながら、反撃する。反撃は地龍でもおっけ。前転、サイキックテレポートの場合は、投げで対処していくようにしよう。

収穫の喜びパターン
対応キャラ：K'、ヴァネッサ、セス、キング

しゃがみ強キックで狩りとっていくだけ。ダウンさせたら、起きあがりにうまく重ねてあげれば、続けてダウンさせることができる。ガードされた場合は、キャンセル弱箭疾歩としていき、そこからしゃがみ強キックを出していくといった形をとっていこう。

キング…キャンセル弱箭疾歩とすると、トルネードキックを合わされる場合がある。しゃがみ強キックのみでいこう。

その他のパターン
対応キャラ：マキシマ、ラモン、紅丸、真吾、麟、ロバート、レオナ、チン、香澄、チャン、ジョン

マキシマ…相手の目の前で龍連牙　天龍を出す。ガードされた場合、相手はベイパーキャノンか、デンジャラス・アーチを出してくる。ただこの技を出すタイミングが早いため、食らうことはなし。むこうが固まっている間に投げにいってしまおう。

ラモン…画面端まで下がり、ジャンプ強キックをひたすら出していくだけでおっけです。

紅丸…龍連牙　地龍を出していくだけ。ガードされてもかまわず続けて出していくようにしよう。

真吾…同じく龍連牙　地龍を出していくだけ。

麟…弱穿弓腿を当てていくだけでおっけ。

ロバート…中間距離でふっとばし攻撃を出すと前転してくるのでそこを投げ。タイミングが遅れると旋燕連舞脚でボコボコにやられるので注意。また、遠距離立ち強キックの先端を当てていくといった方法も有効だが、その蹴りに九頭龍閃を合わせてくる場合もあるため、危険も大きい。

レオナ…中間距離で弱箭疾歩を出していくだけでおけ。ダウンさせたら、後ろに下がって間合いを調整しよう。

チン…しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬莱、望月酔が誘える。柳燐蓬莱は連続技、望月酔は投げで対処していこう。瓢箪撃が当たらない間合いで技を出していくようにしよう。



ガードされてもかまわず出していくようにしよう

香澄…画面端まで下がり、昇りで空中ふっとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。

チャン…しゃがんで待って、鉄球粉砕撃を前転でくぐって投げや連続技を決めていこう。

ジョン…しゃがみ強パンチキャンセル弱箭疾歩とする。連続ヒットでなくても勝手に食らってくれる。

対ボス戦

試合が始まったら、まずは空中ふっとばし攻撃をガードさせる。その後、しゃがんで待っていると、前転をしてくるのでそこを投げ。跳びこんできた場合も、ガードした後に投げることが可能。中段攻撃を出してくるが、それはおとなしくガードするようにしよう。



跳びこみをガードしてぇ…



投げ。世界新まであとちょっと



短パンキック。そんなに見つめちゃいやんいやん



刈り入れの季節を迎え、大忙しの日々

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
寸打	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
虎撲手	→＋A
後旋腿	→＋B
●必殺技	
龍連打	→↓↘＋AorC
龍連牙　地龍	←↙↓↘→＋A
龍連牙　天龍	←↙↓↘→＋C
龍爪撃	(空中)↓↙←＋AorC
龍顎砕★	←↙↓＋BorD
箭疾歩★	↓↙←＋AorC
穿弓腿	↓↘→＋BorD
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←＋B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋D
超龍連拳	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
肉まん４Ｕ／ケンスウ	

CPU戦攻略



鎮 元斎

攻略／飲み頃KING

瓢箪片手に幾千年 お酒は二十歳になってから

あのおじいさん今日もハトにエサやってるよパターン
対応キャラ：マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、真吾、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、タクマ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、包、舞、ユリ、雛子、キム、チャン、チョイ、ジョン

遠距離強パンチキャンセル弱瓢箪撃の連続技をびしばし当てていくというもの。キャラによっては、こちらからどんどん攻めていっていい。堅実にいきたいならば、しゃがんで待ち、相手が近づいてきたところを攻撃していった方がいい。

麟…鉄斬舞・羅殺〜派頚や、飛天脚をガードして反撃。

テリー…パワーダンクやライジングタックルを出してくるのをしゃがんで待って反撃していくようにする。

アンディ…疾風横拳をガードしたらダッシュで間合いを詰め、反撃。

ジョー…しゃがんで待ち、スラッシュキックやタイガーキックを出してくるのを待って反撃。

マリー…しゃがんで待ち、ストレートスライサーをガードしたら反撃。

タクマ…跳びこみから連続技を狙っていってもよし。ただその場合、暫烈拳を合わされてしまう恐れもアリ。

ラルフ…こちらの遠距離強パンチに反応して前転してくる場合もあるので瓢箪撃を出す時はしっかりヒット確認をするようにしよう。

クラーク…あまり接近を許してしまうと、スーパーアルゼンチンバックブリーカーで投げられてしまうことがある。なるべく遠距離強パンチの先端を当てていくようにしよう。

アテナ…画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰め、反撃。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。

舞…こちらから攻めるのではなく、近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを合わせていくようにしよう。

ユリ…こちらの遠距離強パンチに合わせて強雷煌拳を出してくることがある。その場合は球をくぐって着地に連続技を入れよう。

チャン…しゃがんでガードして待ち、近づいてきたところに技を合わせていくようにする。鉄球粉砕撃は、前転で回避してスキに反撃するようにしよう。

チョイ…かなり暴れてくれる。跳びこみはかなりしんどいので前転で回避したほうがいい。



ぼこんと瓢箪。まだ中身が入ってるのでけっこうヘヴィです

その他のパターン
対応キャラ：K'、ロバート、チン、香澄

K'…弱回転的空突拳を出していくだけ。ガードされてもめげずにばんばん出していくようにしよう。

ロバート…ロバートも弱回転的空突拳を出していくだけでおっけえ。ガードされた場合、相手は前転してくるのでそこを投げてしまおう。

チン…しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬莱、望月酔が誘える。瓢箪撃が当たらない間合いで技を出していき、柳燐蓬莱は連続技、望月酔は投げで対処していこう。

香澄…画面端まで下がり、昇りで空中ふっとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。



セクハラパンチを嫌って逃亡するの図。若い娘はええのう

対ボス戦

相手が寄ってきたところに遠距離強パンチ→キャンセル弱瓢箪撃としていってもよし。これでもツボにはまれば、案外楽に勝つことができる。ただ、例のガード不能技だけはいちいちよけなくてはいけないので、それだけに注意していればさして苦労はしないはず。

もう一つのパターンとして、空中ふっとばしをガードさせ、前転を誘って投げるといったものもある。跳びこんできた場合も、ガードして投げが入るっす。投げは威力が安定しているD投げにしていきましょう。また、しゃがんでいると中段も出してくるので注意しよう。


管理職に喝を入れる会長。接待大好きです



あごにアッパーカッツがモロヒット。コンビニ前たむろ禁止

技コマンド表

●投げ技	
強飲酒	←or→＋C
逆脚投げ	←or→＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲	→＋A
●必殺技	
瓢箪撃★	↓↙←＋AorC
柳燐蓬莱★	→↓↘＋AorC
酔管巻翁	↓↓＋AorC
蝶襲鯥魚	
酔管巻翁中	→＋AorC
望月酔	↓↓＋BorD
龍蛇反蹦	
望月酔中	↑＋B
鯉魚反蹦★	
望月酔中	↑＋D
回転的空突拳★	←↙↓↘→＋BorD
	(酔管巻翁中)→＋BorD
	(望月酔中)→＋BorD
酔杯靠	↓↘→＋AorC
噴炎口★	
酔杯靠中	↓↘→＋AorC
轟炎招来・改★	
酔杯靠中	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→＋AorC
轟炎招来	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
蓬莱樂宴／白湯	



包

攻略／飲み頃KING

帽子の下には危険な香り　そうです僕もそうなんです

去りゆく青春…二度とは戻ってこないのパターン

対応キャラ：K'、マキシマ、紅丸、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、アテナ、ケンスウ、包、舞、ユリ、雛子、キム、チャン、チョイ

しゃがみ強パンチをびしばし当てていくだけのもの。少し深めにしゃがみ強パンチを当て、革裂キャンセルサイコボールクラッシュ（以下PBC）・フロントと連続技を入れていってもよし。



イーアルパンチ。その視線の先には未来はあるのか

K'…空振りしてしまうと、ミニッツスパイクで蹴り殺されるので、確実に当てていくように。

テリー…パワーダンクやライジングタックルを出してくるのを待って、反撃していくようにする。

アンディ…疾風横拳をガードしたらダッシュで間合いを詰め、しゃがみ強パンチを当てていこう。

クラーク…あまり接近を許してしまうと、スーパーアルゼンチンバックブリーカーで投げられてしまうことがある。

アテナ…画面端で待ち、強フェニックスアローをガードし、少しダッシュで間合いを詰め、反撃。前転、サイキックテレポートの場合は投げで対処していくようにしよう。

ユリ…こちらの遠距離強パンチに合わせて強雷煌拳を出してくることがある。その場合は球をくぐって着地に連続技を入れよう。

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、ヴァネッサ、セス、ロバート、タクマ、ウィップ、チン、香澄、ジョン

ラモン…画面端まで下がり、ジャンプ強キックをひたすら出していくだけでおっけです。垂直ジャンプ強キックではリーチがないので、かならず斜めジャンプ強キックを出していくようにしよう。

ヴァネッサ…かなりパンチャービジョンで暴れまわるが、PBC・フロントを出すと、技を出そうとして勝手に食らってくれる。ダウンさせたら、いったん間合いを離し、再び出していくようにしよう。



ライズで前転。球を取ったらパワーアップだ

セス…頭に当てるようにPBC・エアフロントを出していく。すると勝手に食らってくれるので、ダウンさせたらバックステップで間合いを離し、再び出していくようにしよう。

ロバート…中間距離でサイコボールアタック・ライズを出すと、前転してくるか跳びこんでくるかして、勝手に食らってくれる。何回も出していくようにしよう。

タクマ…こちらがPBC・エアフロントを出すのに合わせて虎煌拳を出してくる。そこで、虎煌拳の上をうまく通過するように出していけば、硬直中に当てることができる。

ウィップ…遠目でPBC・エアフロントを出すと、ウィップショット等を出してくるが、問題なくヒットさせることができる。

チン…しゃがみ弱キックで瓢箪撃や柳燐蓬莱、望月酔が誘える。柳燐蓬莱は連続技、望月酔は投げで対処していこう。

香澄…画面端まで下がり、昇りで空中ふっとばし攻撃を繰り返していると、前転or当て身を出してくるので、前転は投げ、当て身は連続技を出していくようにしよう。

ジョン…高めでPBC・エアフロントを出すと、勝手にジャンプして食らってくれる。

対ボス戦

試合が始まったら、まずは空中ふっとばし攻撃をガードさせる。その後、しゃがんで待っていると、前転をしてくるのでそこを投げ。跳びこんできた場合も、ガードした後に投げることが可能。中段攻撃を出してくるが、それはおとなしくガードするようにしよう。



空中ふっとばしをガードさせたら…



おやじ前転。わが息子よ…（ウソです）

技コマンド表

●投げ技	
幻影頭技	←or→＋C
クリティカルスロウ	←or→＋D
●特殊技	
革裂	→＋A
旋壁蹴	→＋B
旋翔蹴	↘＋B
裏滑蹴	↘＋D
双掌	（空中）↓＋A
挽蛇	（空中）↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	
・フロント★	↓↙←＋A
・ライズ★	↓↘→＋A
・バウンド★	↓↘→＋B
・リフレクト	↓↙←＋B
・エアフロント	（空中）↓↙←＋A
・エアバウンド	（空中）↓↘→＋B
サイコボールクラッシュ	
・フロント★	↓↙←＋C
・ライズ★	↓↘→＋C
・バウンド	↓↘→＋D
・リフレクト	↓↙←＋D
・エアフロント	（空中）↓↙←＋C
・エアバウンド	（空中）↓↘→＋D
●超必殺技	
サイコボールアタックMAX	↓↙←↓↙←＋AorC
サイコボールクラッシュＳＰ	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
サイコボールアタックMAX	↓↙←↓↙←＋AC
サイコボールアタックⅡDX	↓↙←↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
サイコボールアタック MAX ～Striker　MIX～／渡部 薫	

CPU戦攻略



不知火 舞

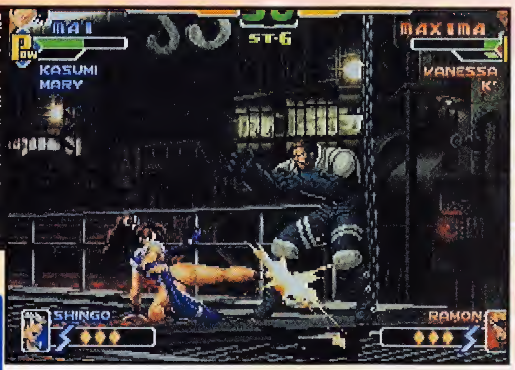
攻略／Kaz 78年式

私の魅力であなたもKOよ！ あーモーレツ

母を訪ねて三千里、足払い編スタート！パターン
対応キャラ：ジマキシマ、ヴァネッサ、セス、タクマ、雛子、チョイ

相手をなんらかの状態でダウンさせて、あとはひたすらしゃがみ強キックを相手に重ねていくパターン。各キャラの起き上がりのタイミングさえつかんでいれば難しくないパターンだ。

マキシマ…起き上がるタイミングが微妙に遅いので重ねる時に少し気を使おう。



起きてきた所であなたはまたダウンする運命なのよん！

こっちの蜜はあーまいぞミレニアムバージョン
対応キャラ：K'、紅丸、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、ロバート、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、チャン

画面端で待ちつつ、弱攻撃などで相手を牽制して誘い出すパターン。

紅丸…紅丸の場合は弱攻撃で牽制せずに、近寄ってきたら遠距離立ち強キックの先端を当てるようにすれば紅丸が技を出したところをつぶすことができる。

ラルフ…しゃがみ弱キックで牽制してると急降下爆弾パンチを出してくるので、それを前転でかわして連続技をぶちこんでやろう。



しゃがみ弱キックで牽制してると勝手にカッ跳んでくれますわよ！

ケンスウ…画面端でしゃがみ弱キックなどで牽制すると箭疾歩や龍連牙 地龍を出してくるのでそれをしっかりガードして反撃しよう。

チャン…チャンの場合は牽制する場所が画面端でなくても良い。弱攻撃を振り回していると鉄球粉砕撃を出してくるのでそれを前転でかわして反撃しよう。



鉄球よけてチャンの太鼓腹に連続技をぶちこんでやるのが彼の為！

その他のパターン
対応キャラ：ラモン、キング、レオナ、香澄、キム、ジョン

ラモン…普通に跳びこみからの連続技を食らわせていくのが有効。

キング、レオナ…弱龍炎舞の先端を当てるようにして、あとはひたすら弱龍炎舞を出すだけのパターンで勝てる。注意したいところは近すぎると相手のしゃがみ強キックなどを食らう可能性がある点だろう。

香澄…なるだけ香澄に近寄って垂直ジャンプふっとばし攻撃を空振りするように、わざと早出しして滅身無投を誘い出す。そしたらしゃがみ強キックや連続技にもっていこう。連続技はしゃがみ強パンチ→キャンセル紅鶴の舞1段目→キャンセル小夜千鳥→キャンセル龍炎舞が無難だろう。

キム、ジョン…相手になるだけ近寄ってから、後ろ大ジャンプをしてムササビの舞を出そう。キムの半月斬、ジョンの満月斬の出がかりなどに決めることができる。



ひたすら龍炎舞をお見舞いするがよろしいアルね。ほれほれー！

対ボス戦

ゼロに対して舞の最も有効なパターンとしては、まず自ら画面端までいってしゃがみ弱キックで牽制しよう。そうするとゼロは前転してくるので風車崩し、もしくは連続技に移行しよう。連続技としてはゲージがたまっているならばしゃがみ強パンチ→キャンセル紅鶴の舞1段目→キャンセル超必殺忍蜂がいいだろう。また、ほかの有効パターンとしては、ゼロをダウンさせたら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねるように出せば食らってくれるぞ！ どちらかといえばこちらの方がゼロを倒すにはお手軽だろう。むやみに跳びこむのやめましょう。



ゼロが前転するのを見逃さずに連続技を入れて、早くご隠居してもらおう

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	←or→＋C
風車崩し	←or→＋D
夢桜 （ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD	
●特殊技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
浮羽	（空中）↓＋B
山桜桃	（空中）↓＋D
大輪風車落とし	（空中）↓＋A
●必殺技	
龍炎舞★	↓↙←＋AorC
小夜千鳥	↓↙←＋BorD
花蝶扇★	↓↘→＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞（地／空）	↓ため↑＋AorC （空中）↓↙←＋AorC （ムササビ中）↓↙←＋AorC
浮羽 ムササビの舞中	（空中）↓＋BorD
山桜桃 ムササビの舞中	（空中）↓＋AorC
桃花鳥つぶて ムササビの舞中	（近距離）↓↙←＋BorD
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋AorC
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
桜吹雪／神楽ちづる	



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

表裏一体！ 明鏡止水！ エクササイズ気分で超OK♥

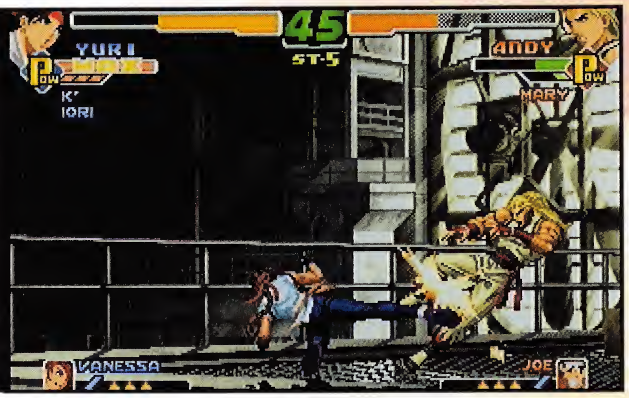
スパッツな脚パターン

対応キャラ：K'、マキシマ、ラモン、ヴァネッサ、紅丸、真吾、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、ロバート、タクマ、キング、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、包、ユリ、キム、チャン、チョイ、ジョン

しゃがみ強キックを先端目安でヒットorガードするように出していこう。ダウンを奪ったら、CPUの起き上がりに再びしゃがみ強キックを出してダウンを望もう。タイミングはそれぞれだが、大抵起き上がる寸前（重ねるよう）に出していくといいだろう。また、前転でしゃがみ強キックを回避してくるCPUもいるが、通常投げor連続技が間に合うので確実に対処しよう。

ラモン…しゃがみ強キック→キャンセル燕翼と出していこう。ダウンを奪ったあとはしゃがみ強キックを密着で出していくといいぞ。

紅丸、セス、マリー、キング、アテナ、ケンスウ、包、ユリ、キム…以上のキャラにはしゃがみ強キック（先端）→キャンセル強・虎煌拳と狙っていこう。しゃがみ強キックがガードされたとしても虎煌拳がヒットするぞ。また、虎煌拳を前転で回避してくるキャラもいるが対処できる。



ピッチピチの下半身でメロメロよ～ん♥ キャラによっては近間で

ヴァネッサ、チン…パンチャービジョン後の追加技、柳燐蓬莱のガード後には反撃が可能なので見逃さないように。また、チンにはしゃがみ強キック→キャンセル強・虎煌拳と出していこう。

テリー、チャン、ジョン…ガードされてもいいので、しゃがみ強キック→キャンセル強・ユリちょう回し蹴りをループしていこう。

ジョー…しゃがみ強キック→弱・ユリちょうナックルと出していこう。ガード後にタイガーキックorハリケーンアッパー（画面端なら密着で当たることはないのでそのまま連続技）をよく出してくるので、スキに連続技で反撃だ。

バッチリ脚パターン

対応キャラ：リョウ、ラルフ、クラーク

遠距離立ち強キックがギリギリ当たるように出していこう。空振りは厳禁！

リョウ…遠距離立ち強キック後（ヒット、ガードどちらでも）に虎煌拳を撃ってくることが多いので、よく観察しながら前転で回避し、スキに連続技を決めてやろう。

ラルフ…ラルフタックルをよく出してくるので、遠距離立ち強キックを一回出すごとに様子を見よう。ラルフタックルはガード後に連続技で反撃していこう。



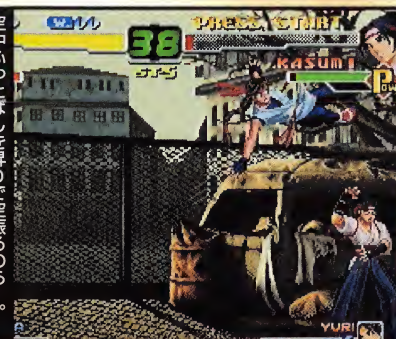
ユリちょう厚底キック！ 40cmくらいの用意して顔面砕くッチよ♥

その他のパターン

ウィップ…燕翼を出しながら近づき、前転を誘うべし。ダウンを奪ったら、起き上がる寸前に再び燕翼（当てないよう）を出していこう。

舞、雛子…遠距離立ち強パンチをヒットorガードさせるように出していこう。舞は前転してくることもあるが、通常投げや連続技での対処が間に合うので問題ないぞ。

香澄…開始直後の間合いより近付き、垂直空中ふっとばし攻撃を空振りして滅身無投や心眼 葛落とし（空振り）を誘おう。垂直空中ふっとばし攻撃は早め＝昇りで出していくのがポイント。うまく当て身投げの空振りを誘えたら、着地で連続技を決めていこう。



空中ふっとばしを昇りで空振るのら～。…あとは香澄ちゃんを…

対ボス戦

連続ジャンプしながら、ある程度早め（頂点付近）に空中ふっとばし攻撃を出していこう。ヒットはしないが、ゼロはずっとガードし続けるのでそのまま画面端まで追い詰めよう。画面端まで追い詰めたら空中ふっとばし攻撃をある程度高め（ゼロの頭付近）にガードさせ、着地後に近距離立ち弱キック（立ち下段）→キャンセル強・空牙→裏空牙を決めてやろう。例年通り、CPUは跳びこみ攻撃をガードさせてからの立ち下段を見事に食らうので、連続技は見切り発射でOKだぞ。ダウンを奪ったら、ゼロの起き上がりに、再び空中ふっとばし攻撃を重ねて繰り返していこう。



こんくらいでOKッチよ。着地後は近立弱Kからユリちょう連続技

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	←or→＋C
さいれんと投げ	←or→＋D
燕落とし（ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
燕翼	→＋A
旋回脚★	→＋B・B
●必殺技	
虎煌拳（覇王翔吼拳）	↓↘→＋AorC（押し続けで変化）
雷煌拳	↓↘→＋BorD
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←＋AorC
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←＋BorD
百烈びんた	→↘↓↙←→＋BorD
空牙（ユリちょうアッパー）★	→↓↘＋AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）強空牙中	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
芯！ ちょうアッパー	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛援烈孔／ナコルル	

CPU戦攻略



藤堂香澄

攻略／ILP-ケンちゃん

見せましょう。藤堂流の力を！ 竜巻槍打でいけますよ。お父さん

重ね当てパターン

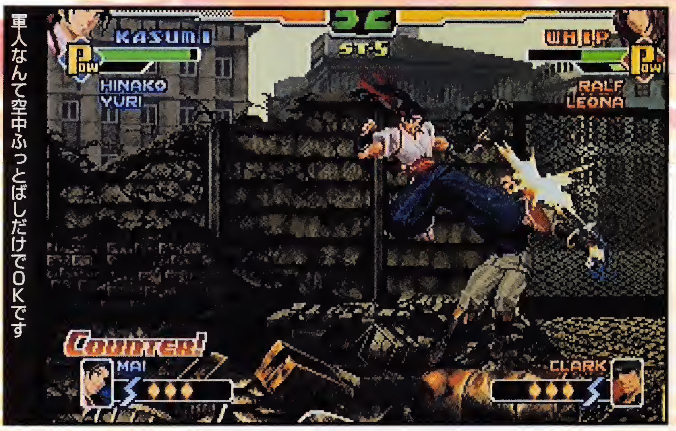
対応キャラ：K、真吾、キング

重ね当てで相手をKOできるパターン。基本的には先端を重ねるように出していこう。

K…重ね当てで牽制するように乱発していれば、勝手に食らってくれるので問題ないだろう。

真吾…これも中間距離で出しているだけでOK。

キング…ジャンプすると反応して落とそうとするので、空中重ね当てで対空技をつぶしていこう。なるべく低めに出すように心掛けるように。



軍人なんて空中ふっとばしだけでOKです

ジャンプふっとばし攻撃パターン

対応キャラ：マキシマ、ヴァネッサ、テリー、タクマ、ラルフ、クラーク、ウイップ、香澄、雛子、チャン

基本的には、空中ふっとばし攻撃で跳びこめばOK。しかし、キャラによっては近距離から跳びこむと対応してくるような奴もいるので、これから挙げる各キャラの注意点に気をつけて闘っていく。

マキシマ…何も考えずに跳びこんでいこう。

ヴァネッサ…画面端で小ジャンプ空中ふっとばし攻撃をやっていよう。突っこんできて勝手に食らってくれる。

テリー…遠距離から空中ふっとばし攻撃の先端を当てるように跳びこむ。

タクマ…ジャンプ空中ふっとばしで転ばしたら、起き上がりに重ねるように当てていこう。

ラルフ…遠距離から先端を当てるように出せば、対空で落とされない。

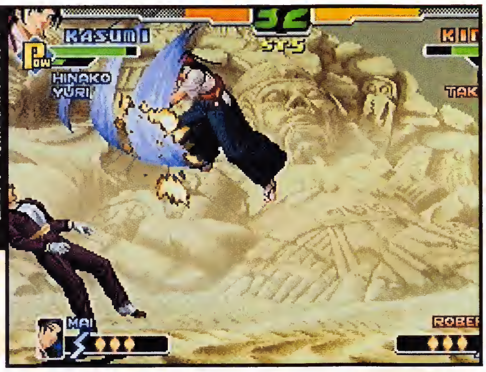
クラーク…遠距離から先端を当てるように跳びこむ。

ウイップ…何も考えず跳びこんでいくだけでOK。

香澄…画面端で昇りジャンプ空中ふっとばし攻撃を出していると当て身を空振るので、そこにジャンプ空中ふっとばし攻撃を当てよう。

雛子…普通に跳びこむだけでOKだぞ。

チャン…空中ふっとばし攻撃の先端なら、鉄球大回転に勝つことができる。



さすが宿敵極限流。一筋縄には行きませんわ

待ち誘いパターン

対応キャラ：紅丸、アンディ、ジョー、マリー、リョウ、レオナ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、ユリ、チョイ

特定の技で相手のスキのある行動を誘うパターン。

紅丸…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘う。

アンディ…画面端で残影拳を待つ。

ジョー…勝手にスキの大きい技を空振る。

マリー…ジョーと同じなので、しゃがんで待とう。

リョウ…雷神刹を待って竜巻槍打で反撃。

レオナ…画面端でグランドセイバーを待とう。

アテナ…フェニックスアローに対して反撃。

ケンスウ…跳びこみをガードして投げで反撃しよう。

チン…しゃがみ弱パンチを振っていると、スキの大きい技を出してくるぞ。

舞…画面端で必殺忍蜂を待ち、連続技で反撃しよう。

ユリ…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘えるぞ。

チョイ…後ろジャンプ強キックでスキの大きい行動を誘うことができる。

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、セス、麟、ロバート、包、キム、ジョン

ラモン…対空がないので跳びこみから連続技でOK。

セス…ダウンしたら起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう。

麟…ジャンプ強キックで飛び回っているだけでいいぞ。

ロバート…ふっとばし攻撃で前転を誘って投げてしまおう。

包…跳びこみから連続技を決めていこう。

キム…遠距離立ち強パンチ→キャンセル弱重ね当てを繰り返そう。

ジョン…ジャンプ強キックだけでOKだ。

技コマンド表

●投げ技	
巻き上げ	←or→＋C
合気投げ	←or→＋D
●特殊技	
肘当て	→＋A
●必殺技	
重ね当て（地／空）★	↓↘→＋AorC
白山桃★	↓↙←＋BorD
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
竜巻槍打★	（近距離）→↘↓↙←＋AorC
扇溝流し	↓↙←＋AorC（3回入力）
半身・諸手返し	↓↓＋BorD
●超必殺技	
心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AorC
超重ね当て	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
喝／李 香緋	

対ボス戦

基本としてはしゃがんで待ち、相手の行動に対応していく形になる。前転に対しては投げ、ジャンプ攻撃に対しては着地に投げていけばOKだろう。たまにくるガード不能攻撃に対しては、前転して反撃に転じるといいぞ。

近距離から跳びこんでしまうと、かなりの確率で落とされてしまう。跳びこむなら遠距離からジャンプ空中ふっとばし攻撃でいい。

画面端近くで一度竜巻槍打を入れたら、追撃をジャンプ強キックにして着地に技を重ねてみよう。確実に食らってくれるので、再びキャンセル竜巻槍打でループさせ、一気に倒してしまうこともできる。



その前転はばれてますのよ。おほほほほ



四条雛子

攻略／修羅騎士　鷹

待ちと誘いが勝負の決め手!! ピンポイントで突き出しも有効!

待つ相撲パターン

対応キャラ：テリー、アンディ、ジョー、マリー、アテナ、拳崇、チン、包、舞、チョイ、ジョン

基本的に画面端でガードを固めておき、スキの大きい技をガードしたあとor空振りしたあとや、前転のスキに反撃していくパターン。近寄られすぎてしまった場合は小技などを振って間合いを開けるようにしよう。

チョイ…跳びこんできた場合はキッチリとガードし、ガード後は小技での牽制で間合いを離すようにしよう。

ジョン…間合いを開け、遠めからのジャンプ攻撃&空ジャンプの着地に立ち弱キックからの連続技を狙っていく。ジョンは着地後に技を出そうとするのでヒットしやすいのだ。また起き上がりには、「っしゃーおら!! パターン」へ持っていってもよい。



誘いパターンはこの様にスキのある技（行動）を誘うのだ

誘う相撲パターン

対応キャラ：K'、真吾、麟、リョウ、ロバート、タクマ、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、香澄、雛子、チャン

特定の技を振ってスキの大きな技をガードor空振りしたあとや前転のスキに反撃をしていくパターン。

K'、真吾、ラルフ、クラーク、香澄、チャン…中～遠距離でしゃがみ弱パンチを振ると誘える。K'はブラックアウトをしてくることもあるが、これは投げで対処していこう。チャンは遠距離立ち強パンチor鉄球粉砕撃→弱鉄球粉砕撃の連係をしてくるので、弱鉄球粉砕撃に合わせて前転をし、スキに連続技を決めていこう。

麟…画面端までさがってしゃがみ弱キックを出すと、強飛天脚を誘うことができる。ガード後、ダッシュで間合いをつめて連続技を決めよう。

リョウ…中間距離で立ち弱パンチを出すと虎咆を誘える。ロバート、タクマ…突っ張り（1段のみ）で前転を誘うことができる。

レオナ…中間距離でふっ飛ばし攻撃を出すと前転を誘える。投げで対処しよう。

ウィップ…バックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃でアサシンストライクを誘うことができる。ガードしたあとor空振りのスキに連続技を決めよう。

雛子…中間距離でしゃがみ弱キックを振っていると、前転や空ジャンプをしてくることがあるのだ。

突き出し…っしゃ～おら!! パターン

対応キャラ：ラモン、ヴァネッサ、キング、キム

強突き出しを出していくのだが、大抵の場合このあと立ちガードをしているので、間髪入れずにしゃがみ弱キックからの連続技を狙っていく。しゃがみガードをしている時は、間合いを離してからやり直すといいのだが、突っ張り（2段）を出すと食らってくれることもある。キャンセル掛け投げを決めよう。

また、書いていないキャラに対してもダウンを奪ったあとに突き出しを重ねればパターンへ持っていける時もある。

ラモン…このキャラに対しては、ジャンプ攻撃を当てたあと、すぐに強突き出しを出していくといい。



っしゃ～おら～！　突き出しをガードさせたあとは…



足元がお留守な様なので、しゃがみ弱Kがヒットするっす

その他のパターン

マキシマ、セス…近寄ってきたところにしゃがみ強キックを出すとよく食らってくれる。ダウンを奪ったあとは、相手の起き上がりに合わせてしゃがみ強キックを出していこう。ヒットしやすいのだ。

紅丸…ふっ飛し攻撃を中間距離から出すと、よく食らってくれるのだ。

ユリ…前転から投げを狙っていくだけでOK。

技コマンド表

●投げ技	
襷投げ	←or→+C
上手投げ	←or→+D
●特殊技	
張り手〈千代〉	→+A・A
張り手〈錦〉	→+A・C
まえみつ叩き	↘+A
突っ張り	→+B・B
喉輪	↘+C・D
けたぐり	↘+D
●必殺技	
突き出し★	↓↘→+AorC
小手投げ（近距離）	←↙↓↘→+BorD
突き落とし★（1段目）	↓↙←+AorC
寄り切り（近距離）	→↓↘+BorD
掛け投げ	→↘↓↙←→+BorD
●超必殺技	
合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
●MAX超必殺技	
合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
鉄砲雛／リリィ・カーン	

対ボス戦

まずは遠距離から中ジャンプ～空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。すると、ガードされるものの、このあとゼロは…①ジャンプ強キック（昇り）②前転③中段攻撃（振り下ろしパンチ）などの行動をとってくることが多い。①はガード後に投げを決めることができる。②もスキに投げと連続技を決めていきたいところだ。③は素直にガードをし、再度間合いを開けてから空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。

投げたあと、すぐに近寄ってしゃがみガードをしていると、再び①～③の行動をしてくることが多いのでそれぞれ対処していこう。



スキのある行動には投げか連続技を決めようね

CPU戦攻略



キム・カッファン

攻略／L.L.terra

オリンピック種目になったテコンドーの力をCPUに見せてやれ

お暇なら来てよねパターン

対応キャラ：K'、紅丸、真吾、テリー、マリー、リョウ、ロバート、キング、レオナ、クラーク、ラルフ、アテナ、ユリ、キム、チャン、ジョン

弱攻撃で特定の行動を誘い、反撃するパターン。

紅丸…前転を多用してくるので、通常投げかスキに連続技を決めよう。フライングドリルは飛燕斬で迎撃だ。

テリー…離れた距離で遠距離立ち弱キックを出すと、強バーンナックルを誘える。ガードしてスキに反撃。

リョウ…画面端で猛虎雷神刹を誘う。飛燕斬で直接撃ち落とすべし。

ロバート…注意点として、近距離では九頭龍閃を吐いてくることがあるので、近付かれたら通常投げで追い払おう。

キング…しゃがみ弱パンチでサプライズローズを誘えるので、飛燕斬で迎撃しよう。

アテナ…サイキックテレポートに対しては通常投げで返す。近距離以外からの跳びこみは、フェニックスアローをガードしてスキに反撃しよう。

ユリ…前転してくることが多いので、通常投げで対処する。空牙を出してくることもあるので弱攻撃はあまり連発しないように。

キム…跳びこみは高確率で飛翔脚を出してくるので、ある程度引きつけて飛燕斬で返していこう。

チャン…鉄球粉砕撃を出してきたら（必ず2回連続で出してくる）、前転後スキに連続技を決めよう。

上記以外のキャラは、ジャンプ攻撃を飛燕斬で迎撃、突進技に対してはガードしてスキに連続技を決めるべし。

わたし待つわいつまでも待つわパターン

対応キャラ：麟、ジョー、ケンスウ、舞、雛子

画面端でひたすら待ち、スキの大きい技をガードして反撃するパターン。以下、反撃すべき技だけを紹介。

麟は強飛天脚、ジョーはタイガーキック、ケンスウは龍連牙　地龍or強箭疾歩、舞はムササビの舞と必殺忍蜂をガードして反撃。雛子はジャンプ攻撃を飛燕斬で返す。時おり前転してくるので通常投げを決めよう。

私の脚線美を見よパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、アンディ、タクマ、包

しゃがみ強キックを出すだけで勝てるパターン。以下、注意が必要なキャラだけ補足するぞ。

セス…起き上がりには、早めに重ねないと、下段当て身で反撃されるので注意。

アンディ…たまに前転で回避させる場合があるが、その後は昇龍弾を空振りするのでスキに反撃。

その他のパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、ウィップ、香澄、チョイ

マキシマ…空中ふっとばし攻撃を当てるだけ。

ラモン…空中ふっとばし攻撃で画面端に追い詰め、あとは飛翔脚で削る。

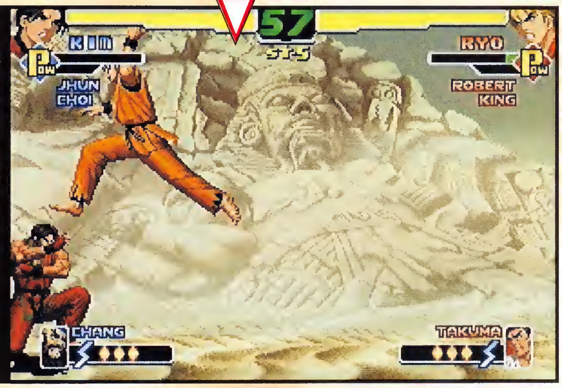
ウィップ…画面端で後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃を出すとアサシンストライクを誘える。ガードしてスキに反撃しよう。

香澄…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を空振りすると相手は立ちガードするか上段当て身技を出してくるので、しゃがみ強キックを当てる。あとはこれの繰り返し。

チョイ…相手のジャンプ攻撃を垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で返すだけ。



小技を出してると…



かっ飛んでくる。飛燕斬でおしおき



足裏魔力で思わず…



らぶりー香澄ちゃんは棒立ち。しょうがない娘だ

対ボス戦

試合が開始したら、ひとまず後ろに歩いて間合いを取る。そこから、垂直小ジャンプふっとばし攻撃を出すと、前転してくるがスキにヒットしてくれるので、あとはこれの繰り返しで勝てる。空振りした場合は、高確率で対空技を出してくるのでガードしてスキに反撃しよう。



長い足が…



ゼロの顔面に付き刺さる。たまらんぶぁい！

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	←or→＋C
殺脚投げ	←or→＋D
●特殊技	
空連撃	→＋A
ねりチャギ	→＋B
●必殺技	
飛翔脚★	（空中）↓↘→＋BorD
覇気脚	↓↓＋BorD
半月斬★	↓↙←＋BorD
飛燕斬	↓ため↑＋BorD
追加攻撃 飛燕斬中	↓＋D（強のみ）
流星落★	←ため→＋BorD
●超必殺技	
鳳凰脚（地／空）	↓↙←↙→＋BorD
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鳳凰脚（地／空）	↓↙←↙→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛昇脚／キム・スイル	



チャン・コーハン

攻略／ILPーケンちゃん

鉄球一筋三百年！ 楽だぞ強いぞ早いぞ！

鉄球ぶん回しているだけでOKパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、真吾、セス、麟、テリー、リョウ、タクマ、キング、ラルフ、クラーク、ウィップ、アテナ、包、雛子、キム、チャン、ジョン

判定の強いジャンプ空中ふっとばし攻撃だけでKOしていくパターン。普通の跳びこみだと対応して迎撃してくる相手にも、空中ふっとばし攻撃なら対応してこない場合が多い。

マキシマ…迎撃されないように鉄球の先端を当てるように攻撃していこう。

ラモン…対空技がないので、迎撃されることはまずない。安心して暴れ回ろう。

真吾…鉄球の先端を当てることによって、食らってくれる可能性が格段にアップする。

セス…歩いて近づいてくるのを待ってから、空中ふっとばし攻撃を出すように。

麟…鉄球の先端を当てるように出さないと、迎撃されてしまう可能性があるので注意して闘おう。

テリー…動いて勝手に食らってくれるケースが多いので、特に注意する必要はない。

リョウ…起き上がりに重ねておけば勝手にカウンターで食らってくれる。追撃は忘れずにしていこう。

タクマ…特に注意点はないので大丈夫だろう。

キング…先端を当てるようにしないと落とされるぞ。

ラルフ…急降下爆弾パンチが怖いので先端を当てよう。

クラーク…何も考えずに振り回しているだけでも楽勝だ。

ウィップ…注意点はないので余裕でKOできる。

アテナ…先端を当てるように出せばカウンターで食らってくれる。

包…対空技がないので楽勝。

雛子…姿勢の低い技を合わせられないように注意。

キム…根元では落とされる可能性があるので先端を。

チャン…起き上がりに重ねるとカウンターで食らうはず。

ジョン…落とされないように先端を当てていこう。

待って反撃パターン

対応キャラ：K'、アンディ、ジョー、マリー、レオナ、ケンスウ、チン、舞

相手のスキのある行動を待ち、反撃していくパターン。チャンは発生の早い技が少ないので、鎖締めや大破壊投げなど投げ技での反撃が主になってくる。

K'…ミニッツスパイクとブラックアウトには投げで対応。跳びこみはしっかりガードして無駄なダメージは食らわないように。

アンディ…斬影拳を待ち、遠距離立ち強キックで反撃。

ジョー…待っていればスキの大きい技で暴れ始めるので、そこに攻撃を加えていく。

マリー…画面端でストレートスライサー、スピンフォールを待ち、大破壊投げで反撃。

レオナ…画面端でグランドセイバーを待って、大破壊投げで反撃していく。

ケンスウ…跳びこみをガードしたあとは何もしないので投げてしまおう。

チン…多段の突進技をよく出してくるので、それに対して反撃していく。

舞…画面端で必殺忍蜂を待ち、反撃していこう。

その他のパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、紅丸、ロバート、ユリ、香澄、チョイ

ヴァネッサ…画面端で後ろ小ジャンプ強キックを出していれば、比較的簡単に倒せる。

紅丸…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転を誘い、投げで対応していこう。

ロバート…ふっとばし攻撃を出すと前転するので、空振りキャンセル鉄球大回転で迎撃だ。

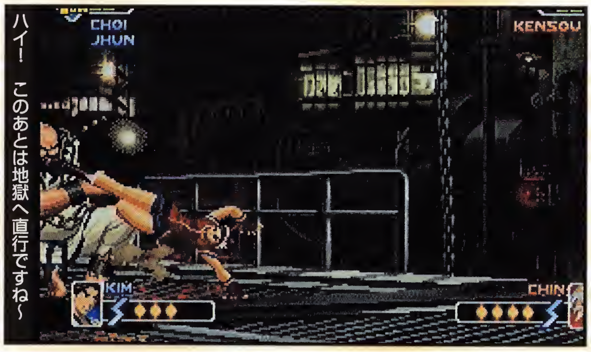
ユリ…紅丸と同じく、垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃で前転が誘えるぞ。

香澄…画面端で当たらないように空中ふっとばし攻撃を出していると、当て身を空振ってくれる。

チョイ…後ろジャンプ弱パンチで、スキのある行動を誘っていこう。



13人衆の名誉にかけて、鉄球で倒して見せましょう



ハイ！ このあとは地獄へ直行ですね～

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	←or→＋C
鎖締め	←or→＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球大回転	AorC連打
鉄球粉砕撃★	←ため→＋AorC
鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→＋BorD
大破壊投げ	→↘↓↙←→＋AorC
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AorC
鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
鉄球大降臨／キム・ドンファン	

対ボス戦

基本戦法としてはジャンプ空中ふっとばし攻撃の先端をひたすら当てていくか、しゃがんで待って相手の行動に反応し対応していく2つのどちらかだ。圧倒的にジャンプ空中ふっとばし攻撃だけで倒すほうが楽だが、対戦でも重要なファクターとなる反応を磨きたい人は後者で闘おう。

まずしゃがんだ状態で待っていると、ゼロはだいたい以下にあげる行動を主にしてくるはず。①前転②ジャンプ攻撃③ガード不能攻撃の3つ。①、②の行動は素早く反応して投げてしまうのが一番手っ取り早いだろう。③に関しては、ゼロの声に反応して前転やジャンプで回避していこう。



前転してきたらホイホイと首を締めましょう

CPU戦攻略



チョイ・ボンゲ

攻略／DSP－たろりん

今年も飛翔脚が大活躍 ウキキキッと蹴りまくるでヤンス

飛翔脚ウキウキパターン

対応キャラ：マキシマ、ラモン、紅丸、タクマ、レオナ、ウィップ、雛子、キム

ひたすら強飛翔脚を出すパターン。画面中央では垂直ジャンプから、画面端では後ろジャンプから出そう。いずれの場合もジャンプの頂点付近から出すのがポイント。

前転で飛翔脚を回避されたときや、裏まわりで飛翔脚がヒットしてしまった時は、いったん後ろジャンプで距離を離してからもう1度飛翔脚モードに戻るようにしよう。

タクマ…飛翔脚のあと、1回後ろジャンプしてからもう1度垂直ジャンプして飛翔脚を出すようにする。

ウィップ…こちらがジャンプした時に、アサシンストライクを出すことがある。その場合は飛翔脚を出さずに着地し、ガード後に反撃。

しゃがみ弱パンチ待ちパターン

対応キャラ：K'、真吾、麟、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞

しゃがみ弱パンチで牽制し、スキのある技に反撃。ジャンプ攻撃をガードしたあとや前転のスキにはD投げ。反撃する技は以下の通り。反撃にはしゃがみ強キックや鳳凰脚を使おう。

K'…ブラックアウト、ミニッツスパイク。真吾…琴月 未完成。麟…強飛天脚。テリー…バーンナックル、パワーダンク、クラックシュート。ラルフ…急降下爆弾パンチ。アテナ…強フェニックスアロー、サイキックテレポート。ケンスウ…龍連牙 地龍、箭疾歩。チン…柳燐蓬莱。舞…必殺忍蜂。



暫裂拳を出すタクマ。連続で飛翔脚を出すと吸いこまれちゃう



雷神刹の硬直には、鳳凰脚が最適。やわらかくてうまい肉だ…

反撃法が特殊なキャラは以下の通り。

アンディ…ジャンプしてきたらしゃがみ強パンチを出す。疾風横拳には鳳凰脚。

ジョー…スラッシュキック、強ハリケーンアッパーに反撃。立ち強キックの空振りなども見逃さずに。

リョウ…猛虎 雷神刹に鳳凰脚。強猛虎 雷神刹はガード後に投げてもいい。

しゃがみ強パンチぶっさしパターン

対応キャラ：ロバート、キング

近づいてきたところに、しゃがみ強パンチを出す。

その他のパターン

対応キャラ：ヴァネッサ、セス、マリー、クラーク、包、ユリ、香澄、チャン、チョイ、ジョン

ヴァネッサ、クラーク、ジョン…後ろジャンプ強キックを繰り返す。空中で落とされたら、着地と同時にD投げを狙うとほぼ決まる。

セス…普通に倒すのはキツい。ジャンプでセスを跳び越え、セスが前転以外の行動を取っていたらストライカーを当て、追撃でダメージを与えていくとよい。

マリー…必殺技を待ち、ガード後に反撃する。

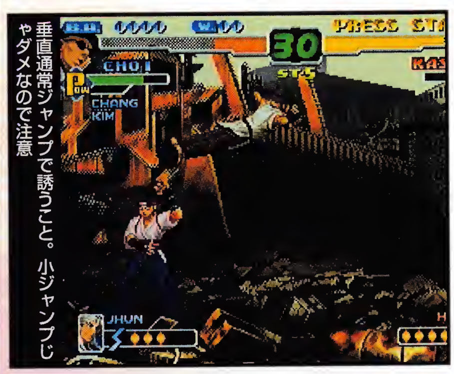
包…ジャンプ強パンチから連続技を狙う。

ユリ…当たらない間合いで遠距離立ち強キックを出し、雷煌拳を誘う。前転で回避して反撃しよう。

香澄…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を空振りしていると、そのうち滅身無投の空振りを誘える。

チャン…鉄球粉砕撃×2の2回目に前転して反撃。

チョイ…後ろジャンプ弱パンチで、ジャンプ攻撃や悲猿憴の空振りを誘い、しゃがみ強キックを当てる。



垂直通常ジャンプで誘うこと。小ジャンプじゃダメなので注意

対ボス戦

チョイも、ほかのキャラと同じように、投げ技を決めまくってゼロを倒すパターンがおすすめである。

しゃがみガードをかためて待つ。ゼロが前転してきたらD投げを決めよう。ジャンプ攻撃を出してきたら、ガードしたあとにD投げだ。ガード不能の飛び道具は、「分かるか?」という声で判断し、跳び越えるか前転して反撃していこう。

ダウンさせたあとは、少し離れて起き上がりを待とう。すると、またゼロは前転やジャンプ攻撃を出してくるので、また投げを決める。あとは繰り返すだけであっさり倒すことができる。



わかりにくいけどゼロは前転中。このあとカンチョウの刑確定

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し	←or→＋C
下血突き	←or→＋D
●特殊技	
骸突き	←or→＋A
通り魔蹴り	←or→＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬★	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑＋BorD
旋風飛猿刺突	←ため→＋AorC
飛翔脚★	(空中)↓↘→＋BorD
悲猿憴	→↓↘＋BorD
回転飛猿斬	↓↙←＋AorC
奇襲飛猿突き	回転飛猿斬中 AorC
飛翔脚★ 回転飛猿斬中	(回転飛猿斬後) ↓↘→＋BorD
●超必殺技	
真！ 超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
真！ 超絶輪回転突刃	(空中)↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
挑発三昧／キム・ジェイフン	



ジョン・フーン

攻略／DSP－たろりん

牽制技のヒット率が高いです！ ちくちくダメージを与えましょう

しゃがみ強キック重ねパターン

対応キャラ：K'、マキシマ、セス

近づいてきたところにしゃがみ強キック。ヒットしたら、起き上がりに遅めにしゃがみ強キックを重ねる。



起き上がりに下強Kを重ねるとよく食らいます。起きあがりこぼし

しゃがみ弱パンチで牽制パターン

対応キャラ：真吾、麟、テリー、アンディ、リョウ、キング、レオナ、ラルフ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、雛子、キム、ジョン

しゃがみ弱パンチで牽制し、スキのある技に反撃するパターン。反撃は連続技がベスト

だが、しゃがみ強キックでもOK。ジャンプ攻撃はガードしたあとにC投げ。

真吾…真吾キック、琴月未完成。麟…飛天脚。ラルフ…急降下爆弾パンチ。アテナ…強フェニックスアロー、サイキックテレポート。ケンスウ…箭疾歩、龍連牙　地龍。



ジャンプ攻撃をガードしたあと、少し待って後転するとこの通り

チン…柳燐蓬来。舞…必殺忍蜂。

以後、特殊な反撃法を使うキャラを解説。

テリー…間合いを詰めてしゃがみ弱パンチを出す。バーンナックルやパワーダンクを出したら反撃。

アンディ…疾風横拳は遠距離立ち強キックで反撃。跳んだらしゃがみ強パンチ。

リョウ…猛虎　雷神剎をガードして投げる。

キング…ジャンプ攻撃やサプライズローズを出してきたら昇りジャンプ弱キック。

レオナ…ジャンプ攻撃、グランドセイバーをガードして投げる。

雛子…ジャンプしてきたら強空砂塵で迎撃。

ジョン…強満月斬はしゃがみ強キックで反撃。ジャンプ攻撃や弱満月斬を出してきたら後転しよう。飛虎撃や襲虎撃を空振りしたら反撃。

立ち強パンチの判定残ってますパターン

対応キャラ：ジョー、ロバート、タクマ

近づいてきたところに遠距離立ち強パンチを出す。

ジョー…スラッシュキックや黄金のカカトをガードしたら近距離離立ち強パンチから連続技を決める。

ロバート…前転してきたらすかさず反応して投げる。それ以外の技はガード。

その他のパターン

対応キャラ：ラモン、ヴァネッサ、紅丸、マリー、クラーク、ウィップ、包、ユリ、香澄、チャン、チョイ

ラモン、包…ジャンプ攻撃↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強空砂塵を狙う。

ヴァネッサ、クラーク…後ろジャンプ強キックを繰り返す。空中で技を食らったら、着地と同時に投げを狙う。

紅丸…後ろジャンプ強キック。前転したらD投げ。

マリー…ガードをかためて、必殺技のスキに反撃。

ウイップ…後ろジャンプ空中ふっとばし攻撃。アサシンストライクはガード後反撃。

ユリ…遠距離立ち強キックを当たらないように出すと、空牙or雷煌拳を誘える。いずれもスキに連続技（雷煌拳は前転で回避する）。

香澄…垂直ジャンプ空中ふっとばし攻撃を空振りしていると、そのうち滅身無投の空振りを誘える。

チャン…鉄球粉砕撃×2の2回目に前転して反撃。

チョイ…後ろジャンプ弱パンチでジャンプor悲猿懺を誘い、着地にしゃがみ強キックを当てる。以後、チョイが起き上がる寸前に後ろ小ジャンプ弱パンチを出しておく。

対ボス戦

しゃがみガードをかためて待つ。前転してきたら投げ。ジャンプ攻撃をガードしたあとも投げだ。

ガード不能の飛び道具は、声で判断して前転で回避し、スキに連続技や投げを決めてダウンさせよう。

ダウンさせたら、少し間合いを離して待つ。すると、ゼロは前転かジャンプ攻撃のどちらかを出すことが多いが、どちらの場合も投げを決める。密着状態で待つと、まれに中段技（拳を振り下ろす攻撃）を出すことがあるので、この技を出されないように、少し離れて待つように。あとはこれの繰り返しだ。



前転のスキや、ジャンプ攻撃のあとの着地のスキを投げるだけです

技コマンド表

●投げ技	
反動撃	←or→＋C
回旋風	←or→＋D
●特殊技	
狙鷲撃	→＋A
猟虎撃	→＋B
流滝蹴★	(空中)↓＋B
●必殺技	
満月斬★	↓↙←＋BorD
排氣撃	↓↙←＋AorC
空砂塵	↓ため↑＋AorC
狙鷲陣	↓↓＋AorC
鷲爪脚（上段）★	
狙鷲陣中	↑＋C
鷲爪脚（下段）★	
狙鷲陣中	C
太極破★	
狙鷲陣中	D
切り替え攻撃	
狙鷲陣中	←or→＋B
切り替え動作	
狙鷲陣中	B
猟虎陣	↓↓＋B
飛虎撃	
猟虎陣中	↑＋C
猛虎撃★	
猟虎陣中	C
襲虎撃★	
猟虎陣中	↓＋C
太極避★	
猟虎陣中	D
切り替え攻撃	
猟虎陣中	←or→ A
切り替え動作	
猟虎陣中	A
●超必殺技	
鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→＋BorD
鳳凰天舞脚	(空中)↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
伏虎襲撃／カン・ベダル	



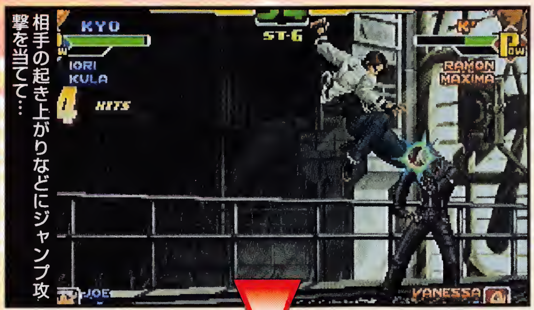
草薙 京

攻略／修羅騎士 鷹

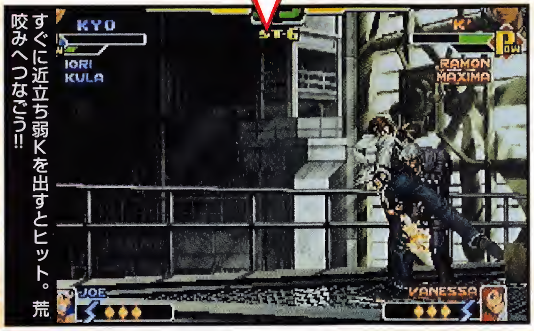
反撃やダウンを奪ったあとは…草薙の歴史で決まりだぜ!!

草薙の歴史① 足元がお留守だぜ！パターン

ほとんどのキャラに通用するパターン。ジャンプ攻撃（打点低め）を当てたあと、近立ち弱Kを出すとCPUは立ちガードのままなのでヒットする。このあとキャンセルで荒咬みを出すとこれまたCPUは食らうので、そのまま九傷→七瀬までつなごう（画面端なら七瀬→近立ち強Pまで決めて、草薙の歴史②へ移行すべし）。パターンへもっていく方法は、1度ダウンを奪ったあとがいいだろう。



相手の起き上がりなどにジャンプ攻撃を当てて…



すぐに近立ち弱Kを出すとヒット。荒咬みへつなごう!!

草薙の歴史② 歴史が違うんだよ！パターン

全キャラに通用するパターンだが、まずは近立ち強Pなどから、とにかく強七拾五式・改を決めることが条件。このあとはダウンを奪わない技（中央なら大ジャンプ弱攻撃、端なら弱轢鉄→近立ち強P）で追撃し、相手の着地に技を重ねるとCPUは食らってくれるので、再度近立ち強Pなどから強七拾五式・改へつないでいくだけでOKだ。

待って反撃パターン

対応キャラ：テリー、アンディ、ジョー、マリー、アテナ、拳崇、チン、舞、キム、ジョン

画面端でガードを固めておき、スキの大きい技を出してきたら反撃していくパターン。前転をしてきたら投げや連続技で対処をしていこう。また、近寄られすぎた場合は小技などを振って間合いを開けよう。

キム…跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃していこう。

ジョン…遠めからのジャンプを待つ。着地後に何か技を出そうとするので、着地に合わせて近距離立ち強パンチから連続技を狙っていこう。

誘って撃沈パターン

対応キャラ：K'、マキシマ、紅丸、真吾、麟、リョウ、ロバート、キング、レオナ、ラルフ、クラーク、ウィップ、ユリ、香澄、チャン、チョイ

特定の技を振って特定の行動を誘っていくパターン。スキの大きな技を出したり、前転をしてきたら連続技や投げで反撃しよう。

K'、真吾、ラルフ、クラーク、香澄、チャン…しゃがみ弱攻撃で誘える。チャンは遠立ち強P or 鉄球粉砕撃→弱鉄球粉砕撃の連係をしてくるので、弱鉄球粉砕撃を前転で潜ってスキに連続技。

マキシマ、ロバート…しゃがみ強Kをギリギリ当らない間合いで振ると、前転を誘うことができる。

紅丸…垂直小ジャンプ強Kで前転を誘える。

麟、リョウ…画面端までさがって、しゃがみ弱Pで誘うことができる。

キング…遠距離で遠立ち弱Pを出すとトルネードキックを誘えることがある。チャンスが少ないので、すぐに「草薙の歴史①」に移行しよう。

レオナ…中間距離でふっ飛し攻撃で誘うことができる。

ウィップ…バックジャンプ強Pでアサシンストライクを誘える。ガードor空振りしたスキに連続技を決めよう。

チョイ…遠距離で遠立ち弱Pを振ると跳んでくることがあるので、しゃがみ強パンチで落としていく。

その他のパターン

ラモン、ジャンプ攻撃からいきなり「草薙の歴史①」を仕掛けるといい

ヴァネッサ…画面端でバックジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返す。

セス、タクマ…近寄ってきたら、しゃがみ強K。ダウンを奪ったら少し遅めにしゃがみKを重ねていくか、「草薙の歴史①」へ。

包…中ジャンプ~ジャンプ強パンチから連続技を狙っていくだけでOK。

雛子…近寄ってきたら弱鬼焼きを出すだけ。

対ボス戦

まずは遠距離から（ラウンド開始くらいの間合いで0K）中ジャンプ~空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。すると、ガードされるものの、このあとゼロは…①ジャンプ強キック（昇り）②前転③中段攻撃（振り下ろしパンチ）などの行動をとってくることが多い。①ガード後に投げや連続技を決めることができる。オススメはやはり近距離立ち強パンチ→キャンセル強七拾五式・改。これが決まれば一気に勝負がつく‼ ②もスキに投げと連続技を決めていきたいところだ。‼は素直にガードをし、再度間合いを開けてから空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。



空中ふっ飛ばし攻撃をガードさせて反撃のチャンスを待て

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	←or→＋C
一刹背負い投げ	←or→＋D
●特殊技	
外式・轟斧陽	→＋B
外式・奈落落とし	（空中）↓＋C
八拾八式	↘＋D
●必殺技	
百式・鬼焼き★	→↓↘＋AorC
四百弐拾七式・轢鉄★	→↘↓↙←＋BorD
R．E．D Kick	←↓↙＋BorD
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋A
百弐拾八式・九傷 百拾四式・荒咬み中	↓↘→＋AorC
百弐拾七式・八錆 百拾四式・荒咬み中	→↘↓↙←＋AorC
百弐拾五式・七瀬★ 百拾四式・荒咬み中	BorD
外式・砌穿ち 百拾四式・荒咬み中	AorC
百拾五式・毒咬み	↓↘→C
四百壱式・罪詠み 百拾五式・毒咬み中	→↘↓↙←＋AorC
四百弐式・罰詠み 百拾五式・毒咬み中	→＋AorC
七拾五式・改	↓↘→＋BorD・BorD
九百拾式・鵺摘み★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC
百八拾弐式	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
裏百八式・大蛇薙／霧島 翔	

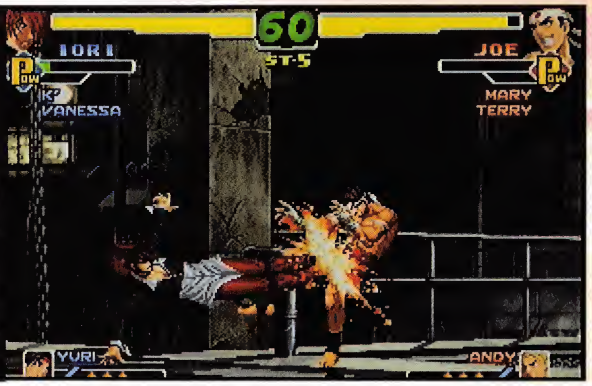
CPU戦攻略



八神 庵

攻略／蒼炎闘士ゆーち

木偶なんかじゃ縛れない！ 逢うべき奴に辿り着くまで…



わぁ～い、マグロの刺身だぁ！ 飲めや歌えや今日は宴会じゃぁ～♥

マグロ彩る夜の寝覚め…今年も大漁じゃやパターン

対応キャラ：K'、マキシマ、ヴァネッサ、セス、麟、テリー、アンディ、ジョー、マリー、キング、レオナ

しゃがみ強キックを当てるパターン。CPUの起き上がりにもこれでOKなのだが、キャラによって微妙にタイミングが違う。大抵、起き上がる寸前くらいに重なるよう出していくといいだろう。しゃがみ強キックを前転で回避してくるCPUには、連続技や通常投げ（最悪、投げ外しが間に合う）で対処しよう。

ジョー…ダウンを奪ったら後述のパターンへ移行。起き上がりに琴月 陰を早めに重ねればもれなくヒットするぞ。

月夜に響く琴の旋律パターン

対応キャラ：ラモン、真吾、リョウ、ロバート、タクマ、ウィップ、アテナ、舞、ユリ、雛子

単純に琴月 陰自体を食らってくれるCPUもいるが、大抵のCPUは琴月 陰をガードしたあとに前転で近寄ってくる。そこを連続技や通常投げで対処していこう！

ラモン、真吾、タクマ、アテナ、雛子…ダウンを奪ったら、早めに琴月 陰（起き上がる直前に肘部分がヒットするよう重ねる）を出していくことでCPUにヒットするぞ。

ウィップ…琴月 陰を前転で回避したあとにブーメラン・ショット、ストリングス・ショット（前転で回避してから反撃）、ソニック・スローターを空振りするので、スキに連続技を決めてやろう。



風を切りながら疾走…前転を誘え！ 重ねはこんな感じに逝け!!

闇夜のコウモリ パターン対応キャラ

対応キャラ：全キャラ

毎年恒例の立ち下段ヒットパターン。ジャンプ弱キックで跳びこみ、立ち下段である近距離立ち弱キックからキャンセル夢弾↓キャンセル葵花 or 八稚女…と決めていこう。ダウンを奪い、CPUの起き上がり（早め）に狙っていくのが基本だが、括弧たる対空技を所持していないキャラ相手ならいきなり狙ってもよい。

その他のパターン

紅丸、ラルフ、クラーク、包…遠距離立ち強キックを先端目安で当てていこう。前転も対処すること。クラークはたまにジャンプしてくるが、しゃがみ強パンチが対空になる。

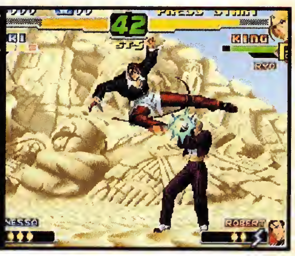
ケンスウ、チン…弱攻撃で龍連牙 地龍、柳燐蓬莱などの突進技を誘おう。ガード後に連続技を決めて完璧だ。

香澄…近距離攻撃が当たるくらいで、空中ふっとばし攻撃（垂直ジャンプかつ、昇り）を空振りしよう。すると滅身無投や心眼 葛落としの空振りが誘えるので、スキに連続技を決めてやろう。

キム…近間で弱・葵花を狙おう。3段目までガードされた場合は、しゃがみ弱キックで下段ガードを誘い、再び弱・葵花を出していくといい。

チャン、ジョン…ガードされ続けてもいいので、強・葵花で画面端に追い詰めよう。画面端で葵花（3段目）がCPUにメリこむくらいガードされたら、チャンには通常投げ（ゲージがあれば八稚女）、ジョンには近距離立ち弱キック（投げ外しと併用するため、←+弱キック連射で出そう）→キャンセル夢弾+連続技…とそれぞれ狙っていこう。チャンの起き上がりには少し早めに強・葵花を重ねていこう。

チョイ…間合いを離してしゃがみ弱攻撃（画面端がよい）を牽制しよう。遠めからジャンプしてきた際は鬼焼きで迎撃。近間ではジャンプ強パンチをガードしたあとに連続技を決めよう。ちなみにキム、ジョン、チョイからダウンを奪ったら闇夜のコウモリ パターン（キム、チョイはジャンプ弱パンチ）へ移行しよう。



バサバサ～っとB級ホラー万歳！ 心臓部に血を求め、近立弱K…

対ボス戦

前述した、月夜に響く琴の旋律 パターンが通じる。ゼロは琴月 陰後（ガード）にジャンプ or 前転を誘える。前者にはしゃがみ強パンチで対空、後者には通常投げ or 連続技を決めよう。ちなみにジャンプ攻撃の場合もあるが昇りで出してくるので、食らってもゼロの着地に反撃できるぞ。もう1つはパーフェクト間違いナシのパターン。連続ジャンプしながら空中ふっとばし攻撃をガードさせ、画面端に追い詰めよう。画面端では、空中ふっとばし攻撃（ガード）～近距離立ち弱キック+連続技を決めるだけ。ゼロの起き上がりにも空中ふっとばし攻撃ね…簡単でしょ？



打点を高めにし、ガードさせたら…終幕。ゼロ？ 話にならんな…

技コマンド表

●投げ技	
逆剥ぎ	←or→+C
逆逆剥ぎ	←or→+D
●特殊技	
外式・夢弾	→+A・A
外式・轟斧 陰“死神”	→+B
外式・百合折り	（空中）←+B
●必殺技	
百式・鬼焼き★	→↓↘+AorC
百八式・闇払い★	↓↘→+AorC
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回入力）
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+BorD
屑風	（近距離）→↘↓↙←→+AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
裏千弐百七式・闇削ぎ	↓↘→↓↘→+AorC
●MAX超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
裏百八式・八酒杯／マチュア&バイス	

CPU戦攻略



クーラ・ダイアモンド

解析／修羅騎士 鷹

待ちと誘いでほぼOK！ゼロの陰謀も簡単に撃破!!

待って反撃パターン

対応キャラ：テリー、アンディ、ジョー、マリー、アテナ、拳崇、チン、舞

ガードを固めて、スキの大きな技をガードしたあと or 空振りしたあとや、前転をしてきたところに反撃していくパターン。反撃は近距離立ち強パンチから弱ダイアモンドブレス or エッジ、フリーズエクスキュージョンなどを決めていこう。

テリー、アテナ、舞…飛び道具を出してきた場合は、カウンターエッジで返していきたい。また、舞に対しては連続技でダウンを奪ったあと、起き上がりに近距離立ち強パンチを重ねると食らってくれることもあるのだ。

誘って昇天パターン

対応キャラ：K'、真吾、麟、リョウ、ロバート、キング、ラルフ、ウィップ、香澄、キム、チャン、チョイ、ジョン

特定の技を振ってスキの大きな技や前転を誘って反撃していくパターン。

K'、ラルフ、チャン…しゃがみ弱キックで誘うことができる。K'のブラックアウトに対しては投げで対処しよう。チャンは、遠距離立ち強パンチ or 鉄球粉砕撃→弱鉄球粉砕撃の連係をやってくるので、弱鉄球粉砕撃に合わせて前転をし、スキに連続技を決めていこう。

真吾、香澄…しゃがみ弱パンチで誘うことができる。

麟、リョウ…画面端まで後退してしゃがみ弱キック。麟の強飛天脚はガード後、間合いを詰めて反撃しよう。

ロバート…中～遠距離でふっ飛ばし攻撃を出すと前転を誘えるのだが、このままだとスキに攻撃を食らってしまうので、空振りキャンセルで弱ダイアモンドブレスを出しておくとヒットしてくれるのだ。

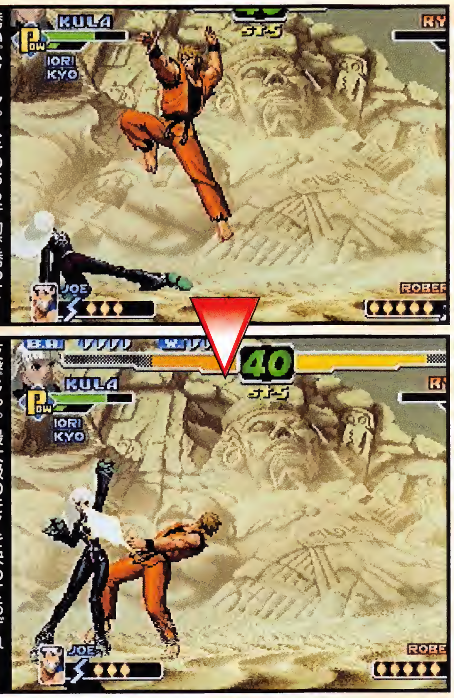
キング…画面端と端くらいまで間合いを離し、遠距離立ち弱パンチを出す。ベノム or ダブルストライクを出してきたらカウンターエッジで返していこう。

ウィップ…バックジャンプふっ飛ばし攻撃でアサシンストライクを誘える。ガード or 空振りしたスキに連続技を決めていこう。

キム…先端を当てるようにスライディングエッジを出すと前方ジャンプ～飛翔脚を誘える。背後から連続技っす。

チョイ…中間距離でバック小ジャンプ弱パンチ（昇り）で空中ふっ飛ばし攻撃（昇り）を誘うことができるので、着地のスキに連続技を決めよう。

ジョン…画面端と端くらいまで間合いを離し、遠距離立ち弱パンチを振るとジャンプ攻撃 or 空ジャンプを誘うことができる。着地に合わせて遠距離立ち強パンチを出すと、何か技を出そうとするため、ヒットしやすい。そのままキャンセル必殺技へつなごう。



誘いパターン。スキのある行動で誘って…反撃じゃ。最大級のモノを決めてあげれ

その他のパターン

マキシマ…スライディングエッジの先端を当てるように出すとよく食らってくれる。ダウンを奪ったあとは、起き上がりにスライディングエッジの先端を重ねるように出すとこれまたヒットしやすい。前転をされた場合は投げで対処しよう。

セス…近寄ってきたところにしゃがみ強キックを出すとよく食らってくれる。ダウンを奪ったあとは、起き上がりに少し遅めにしゃがみ強キックを出すとヒットしやすいぞ。

ラモン、ヴァネッサ…画面端までさがり、バックジャンプふっ飛ばし攻撃を繰り返す。

紅丸…垂直小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃を繰り返す。前転をしてきたら連続技や投げを決めていこう。

タクマ、クラーク…遠距離立ち強パンチの先端を当ててキャンセル弱ダイアモンドブレスを出していく。クラークの起き上がりに弱ダイアモンドブレスを重ねておけば、よく食らってくれるのだ。

パオ…弱ダイアモンドブレスを出していくだけ。相手の起き上がりにも弱ダイアモンドブレス。クラーク同様、食らってくれるぞ。

ユリ…前転から投げを狙っていくだけでOK。

雛子…近寄ってきたらクロウバイツ。かなりの確立でヒットしてくれるのだ。

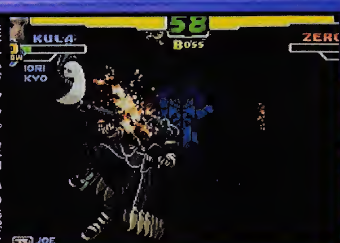


弱ダイアモンドブレスのみで勝てるキャラもいる

対ボス戦

遠距離から中ジャンプ～空中ふっ飛ばし攻撃をガードさせる。このあと…①ジャンプ強キック（昇り）②前転⇔中段攻撃（振り下ろしパンチ）などの行動をとってくるので、①はガード後に投げや連続技を決める。②もスキに投げと連続技を決める。③はガードをし、再度間合いを開けてから再び空中ふっ飛ばし攻撃を出していこう。また、ダウンを奪ったあと、すぐに近寄ってしゃがみガードをしていると再び①～③の行動を誘えるのだ。

また、垂直小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃をひたすら繰り返すだけでも勝つことができる。実はこっちの方が楽!!



垂直小ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃だけでもOK

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
アイスコフィン	←or→＋C
ビハインドスラッシュ	←or→＋D
●特殊技	
ワンインチ★	→＋A
スライダーシュート	↘＋B
●必殺技	
ダイアモンドブレス★	↓↘→＋AorC
クロウバイツ★	→↓↘＋AorC（強は一段目のみ）
カウンターシェル	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→＋AC
フリーズエクスキュージョン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
キャンディースピン／フォクシー	



闘志激突 攻略開始 まずは全キャラ技解析だ

対戦格闘ゲームの2大メーカーが夢のタッグを組んだ『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』。今回は全28キャラクターの技を徹底解析。

カプコン	
NAOMI	大好評稼働中
家庭用CD	—
DC	発売中／5,800円
SS	—
PS	—
NP	—
	格闘アクション

<DC版>※ぷるぷるぱっく対応、アーケードスティック対応、VGA対応、モデム対応（通信対戦）、DCキーボード対応、NPC連動。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

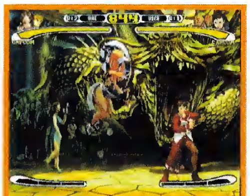
システム解析

システム解析／DSP-たろりん

ジャンプ

このゲームのジャンプは、入力からキャラが空中判定になるまでに若干だがジャンプの予備モーションがあり、この間はキャラは地上にいる判定になっている。ただし、この予備モーション中も投げられ判定だけはなくなっているので、投げ技から逃げたい場合はジャンプするとよい。

レバーを下要素に短く入力してからジャンプするとハイジャンプとなる。垂直ハイジャンプは高く跳び、滞空時間も長くなる。斜めハイジャンプは、高さと滞空時間は通常ジャンプと同じだが、飛距離が長くなる。遠間からの跳びこみや裏まわりを狙う時に便利なのだ。



斜めハイジャンプは、遠間からの跳びこみや裏まわり狙いに便利

投げ技

通常投げには強パンチと強キックの2種類がある。

このゲームの通常投げは、モーションに入ってから実際に投げが成立するまで少し時間がかかり、その間に相手に逃げられたり、つぶされる可能性があるので注意。相手が近くにいるからといって安易に投げを狙うのは危険だ。

投げを仕掛けられた側は、レバーを横要素（斜めでもよい）に入れて強パンチ or 強キックボタンを押すことにより、投げ抜けをすることができる。投げが成立してからボタンを押さないと投げ抜けにならないことに注意しよう。投げ抜けが成功するとダメージはなく、間合いが離れて仕切り直しになる（抜けた側が一瞬だけ先に動ける）。

強パンチ投げは発生が早い、強キック投げは発生が遅い代わりに投げ抜けしづらいという特徴がある。



通常投げは発生が遅いので、つぶされたり逃げられることも…

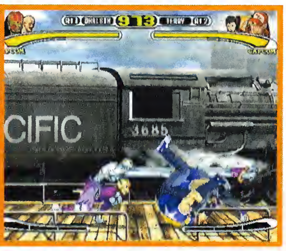
回り込み

弱パンチ＋弱キックを同時押しすると回り込みとなり、無敵状態のまま前方に移動できる。レバーはどの方向でもよい。

投げられ判定は残っているものの、相手の攻撃をかわしながら接近できるのは大きなメリット。攻め込む手段に使うほか、相手のジャンプ攻撃などを回避するために使っていくのもいい。ただし、終わり際にはスキがあるので注意しよう。

回り込みの性能はキャラごとに異なる。動作完了までの時間が短いもの（舞や本田など）はかなり頼れるが、動作が遅いキャラ（ベガなど）は、安易な回り込みは自殺行為となるので注意しよう。

もう1つ注意点を。リバーサルのタイミングでは回り込みをおこなうことはできない（一瞬待てば、おこなえるようになる）。起き上がりなどに相手の攻撃が完全に重なっている場合、回り込みで回避することはできないのだ。



相手の牽制技などをくぐりつつ接近。スキはあるので注意せよ

回り込みの動作完了までの時間比較

舞、E.本田、テリー	20
さくら	23
キム、ライデン、庵	24
ユリ、キング、紅丸、バイソン、サガット	25
バイス、山崎	26
リュウ、ケン、ザンギエフ、リョウ	27
ルガール	28
ブランカ、京、春麗、ガイル、ギース	29
ダルシム、キャミィ	31
バルログ	33
ベガ	34

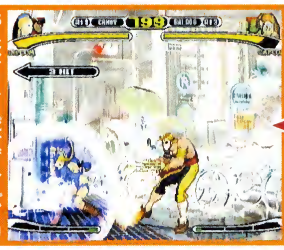
※本作品は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。
※"SNK"は（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。※イラストレーション監修・制作協力：SNK　※表内、数値は編集部調べ。

連打キャンセル

連打キャンセルできる弱攻撃には、『必殺技によるキャンセルはかからないが連打キャンセルだけはできる』というタイミングが存在する。そのタイミングで弱攻撃を出せば、他の必殺技とコマンドがかぶるような超必殺技を連続技に組みこむ際に、コマンドを先行入力することが可能となっている。

キャミィのしゃがみ弱キック×3→キャンセルスピンドライブスマッシャーを例に挙げてみよう。しゃがみ弱キックを2発出したあと、3回目のしゃがみ弱キックを↓↘→↓+弱キックとタイミングよく入力（遅めに押す感じ）すると、スパイラルアローは出ずに、しっかりしゃがみ弱キックが出てくれる。そうすれば、あとは↘+キックボタンを押すだけで、キャンセルスピンドライブスマッシャーを出すことができるのだ。

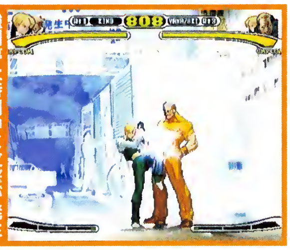

タイミングよく↓↘→↓+弱Kと入力すれば必殺技は暴発しない


あとは、↘+Kだけでスーパーコンボのコマンドが完成するのだ

超必殺技&スーパーコンボ

このゲームの超必殺技およびスーパーコンボは、入力してから画面の暗転演出に入るまで少し時間がかかってしまう。そのため、どんなに発生が早いものでも、実際に攻撃が発生するまでには、通常技と同等（あるいはそれ以上）の時間がかかることになる。しかし、暗転演出までは、すべての技が完全無敵となっており、暗転前につぶされる恐れはない。暗転終了後の無敵時間は、技やレベルごとに異なっている。

暗転終了後に、強制停止時間（相手キャラの動きが停止し、自キャラの技だけが進行する時間のこと）が設定されている技もある。強制停止時間が長いと、相手キャラから相対的に見た場合に、その分だけ発生が早いとみなすことができる。強制停止時間中に攻撃判定が発生する場合は、暗転を見てからガードすることはできない（動けないのだから当然だけど）。


強制停止時間中に攻撃が発生する技は超強力だ！

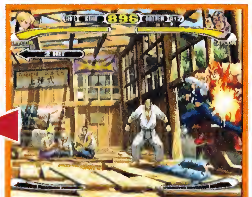
空中連続技と空中ヒット数制限

一部の技は、空中にふっとんでいる相手に対しても当たるように設定されている（以下、そういう技を『空中ヒット技』と呼ぶ）。

ふっとばす際に使う技はほぼなんでもよい。ダウン技のほか、空中の相手に通常技をヒットさせるだけでもOK。そのあと空中ヒット技を当てれば連続技になるのだ。ただし、相手がダウンしないような状況（空中の相手に通常技を当てた場合）には、空中ヒット技を当てられる時間が極めて短いため、通常技にキャンセルをかけるなり、発生の早いスーパーコンボor超必殺技を使うなどして、すぐに技を当てる必要がある。相手がダウンする状況ならば、相手が地面につくまでの間ならいつでも空中ヒット技を当てることができる。ただし、投げ技だけは例外で、相手に打撃を加えるような投げ（キングとダルシムとブランカのパンチ投げ、紅丸のキック投げなど）からしか追撃することはできない。

空中ヒット技には、空中でヒットする数の制限が設けられている。空中連続技の始動技から数えて、『空中で何回技をヒットさせたか』により、次の技がヒットするかどうかが決まるしくみだ。

例として、キングのサプライズローズを挙げよう。この技（上昇部分）の空中ヒット制限は2。しゃがみ強キックで浮かせたあとや、トルネードキックが1ヒットだけした場合は、浮いているところにサプライズローズを決めることができる。しかし、トルネードキックが2ヒットした場合は、『既に相手に2発の空中連続技を決めている』ことになるため、サプライズローズを出してもヒットしないのである。


トルネードキックが2ヒットしてしまうと、そのあとの…


サプライズは当たらない。トルネードが1ヒットならば当たるが

リバーサル

ご存知のこととは思うが、リバーサルとは『相手の技を食らったorガードしたあと』『ダウンしたあとの起き上がり』『空中で技をくらったあと、着地した時』に、最速のタイミングで必殺技orスーパーコンボを出すこと。リバーサルで技を出した場合、キャラが白く光るようになっている。

リバーサルで無敵時間のある技を出せば、相手の技が重なっていても返すことができる。入力のタイミングはシビアだ。


リバーサル成功。技が重なっていても見事に返せます

対戦基礎知識

簡単に、このゲームで対戦する上で押さえておきたいポイントを紹介しよう。

・むやみに跳ばない

空中ガードがなく、地上での対空技も強いので、正面からの跳びこみは落とされやすい。軽々しく跳びこんでも迎撃されるだけだ。まずは地上戦を重視しよう。

・出っぱなしのジャンプ攻撃が強力

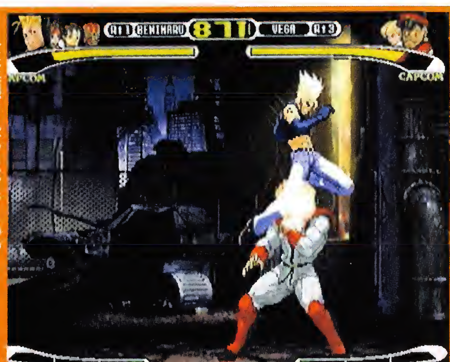
着地するまで攻撃判定が出っぱなしのジャンプ弱攻撃を持っているキャラは、それを使って跳びこむとよい。空中戦に強いし、通常技対空にも落とされにくい（相打ちになることも多いが）ためだ。


ジャンプ直後～着地まで出っぱなし。対空が弱いキャラは苦心必至

起き上がりに重ねるのも有効。回り込みでは回避できないので、相手がこの攻撃を迎撃するには、完璧なタイミング（リバーサル）で無敵必殺技を出さなければならないのである。

・裏まわりジャンプ攻撃が超強力

裏まわりの利点は、対空技を空振りさせやすいことと、ガード方向が非常にわかりにくいこと。このゲームのジャンプ攻撃は、裏まわりのように見えても、キャラが完全に振り向く前だと正面ガードなのだ。着地する位置もあやしく、『ジャンプ攻撃が正面ガードなのに後ろに着地』したり、逆に『ジャンプ攻撃が裏ガードなのに表に着地』したりすることがあるため、きっちりガードするのは至難の技なのである。


これは正面ガード。ハッキリいってガード方向がわかりにくいデス

逆に、裏まわりを仕掛けられた側は、回り込みで回避してしまうのがよい。起き上がりに重ねられた場合は回避のしようがないが…。



草薙 京

攻略／修羅騎士　鷹

技概要

●↘+強キック。下段でリーチが長いので牽制として使っていくことができる。



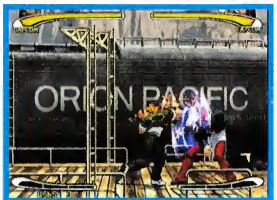
↘+強キック。遠立ち強Kと合わせて牽制に使うべし

●百式・鬼焼き。対空や割りこみ、起き上がり時などに使っていける。しかし、強は地上の相手に対して、2段目をヒットさせせないとダウンを奪うことができないので、弱を使うようにしよう。

●弐百拾弐式・琴月　陽。相手に近寄ってからはじめて肘を繰り出すので、密着からだと弱攻撃から連続技にすることができる。反面、離れた位置からだと、強攻撃からも連続技にすることができない。スキも大きいのでガードされた時は反撃確定。

●R．E．D．KicK（七百七式・独楽屠り）。ガードされた時は反撃を受けるうえ、弱に限っては、ほとんどのキャラのしゃがみ状態に対して空振りしてしまう始末。連続技にも組みこんでいけないので、あまり使う必要のない技。

●百拾四式・荒咬み。連係や連続技に使っていくことができる、主戦力的必殺技。連係にはスキの小さい弱を使い、しゃがみ弱キック×2↓しゃがみ強パンチ～など、ヒット確認のとれる場合の連続技にはリーチの長い強を使っていくようにしたい。



荒咬み。連続技や連係に活躍してくれる必殺技

●百弐拾八式・九傷。荒咬み後の派生技で、連続ヒットする。荒咬みヒット時はこの技へつないでいくようにしよう。

●百弐拾七式・八錆。荒咬みor九傷後に出すことができる。荒咬み連続ヒットしないものの中段になっている。

●百弐拾五式・七瀬。荒咬み↓九傷or荒咬み八錆後に出すことができる。前者は連続ヒットするので重宝するが、後者はまず使わないだろう。

●外式・砌穿ち。荒咬み↓八錆後に出すことができる。八錆ヒット時は連続ヒットになる。また、時間差起き上がり不可能となっている。

●裏百八式・大蛇薙。普通にガードさせると、反撃を受けやすいのだが、相手の起き上がりなどに技の終わり際を重ねれば有利な状況になる。ガードクラッシュ値も高いので利用価値は高いだろう。また、Lv3の場合は引きつけてから待機ポーズをヒットさせるようにすれば対空として使っていくことができる。

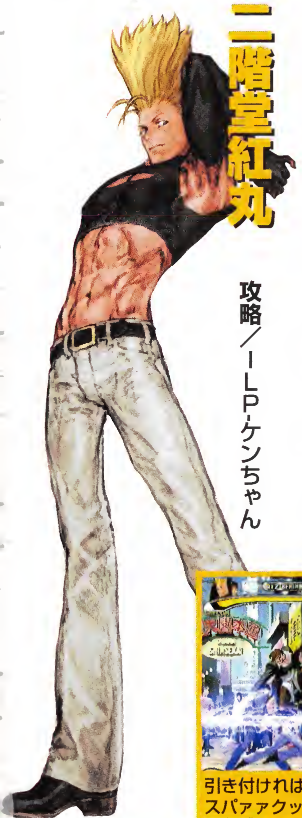
●最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）。Lv1（キャラ限定）＆Lv2は密着から近立ち強パンチorキックから、Lv3は弱攻撃×2からそれぞれ連続技に組みこんでいける。



Lv3無式。しゃがみ弱K×2などから連続技にできる

コマンド表

必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+P
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+K
R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）	←↓↙+K
百拾四式・荒咬み	↓↘→+P
百弐拾八式・九傷	百拾四式·荒咬み中、↓↘→+P
百弐拾七式・八錆	百弐拾八式・九傷中、　P
百弐拾七式・七瀬	荒咬み→九傷後or八錆後　K
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆後　P
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+P
最終決戦奥義”無式”(三神技の壱)	↓↘→↓↘→+P



二階堂紅丸

攻略／ＩＬＰ-ケンちゃん

技概要

●近距離立ち強パンチ。ヒットしたらしゃがみ強キックに目押しでつなげることができ、ガードされても非常に有利な状況とかなり優秀な技。相手の起き上がりに重ねていくと、その後色々な選択肢を取ることができる。

●遠距離立ち強キック。一部の地面すれすれの攻撃をかわしながら攻撃できる。レバーを→（←）に入れながら出すことによって、任意の方向に移動しながら出る。

●ジャンプ弱キック
跳びこみのメイン技。裏まわり性能が高く、ガード方向を分かりにくくさせられる。攻撃判定が出ている時間は長いが、出っ放しではないので気をつけておこう。

●強キック投げ。
画面端で決まればLv3雷光拳で追撃する事ができる。覚えておこう。



この近距離立ち強パンチを相手の起き上がりに重ねていこう

●ジャンプ中↓+強キック。空中から回転しながら急降下する。垂直前後いずれのジャンプからも出せるが、ある程度の高さまでいかないと出すことができないので注意。ちなみに、着地硬直を必殺技でキャンセルできるぞ。



要所要所で役立つジャンプ中↓+強キック

●居合い蹴り。
弱攻撃から連続技に組み込める。弱強どちらも性能が変わらない。ガードされてもほぼ五分なので決め撃ちで出して構わない。

●真空片手駒。
ヒットすると相手を大きく吹っ飛ばす。ガードされると反撃確定なので、強攻撃からの連続技専用として使っていこう。ちなみに、回転中4ボタン同時押しすることによって、強制停止する事ができる。

コマンド表

必殺技	
雷靭拳	↓↘→+P
居合い蹴り	↓↘→+K
真空片手駒	→↘↓↙←+K
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+P
電影スパーク	↓↙←↓↙←+P

●雷靭拳。
弱強共に強攻撃から連続技になる。ガードされてもスキがないので、回り込みに注意していれば牽制がてらに気楽に出せる。強はコマンド完成直後に強パンチを任意の回数押すことによって性能をアップさせられる。

●雷光拳。
基本的には連続技専用として考えていこう。Lv3のみ信頼できる無敵時間があるので、対空やリバーサルに役立つぞ。ガードされてもあまりスキはない。

●電影スパーク。
ガードされるとかなりスキが多い、突進系超必殺技。基本的には弱攻撃からの連続技に使っていくといいだろう。Lv2以上は暗転確認してからのガードが間に合わないほど発生が早く、反撃に重宝する。



引き付ければ結構対空になります。スパァァクッ！

テリー・ボガード 攻略／L.Lterra



技概要

●↘＋強パンチ。
発生が早く、攻撃判定も強い。とっさに出す対空技になる。

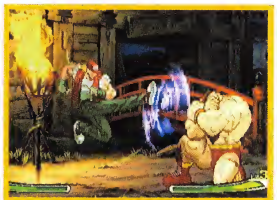
●パワーウェイブ。
発生が遅く出した後の硬直も長い為、いまいち使い所が難しい技。また、攻撃判定が残っている時は、超必殺技が出せないのも難点の一つだ。弱と強の違いは弾速のみ。強の方が速い。一部のキャラに対しては弱強共に近距離立ち強パンチ（1段目）からキャンセルで連続技になる。

●バーンナックル。
発生がそこそこ早いので強攻撃から連続技に組み込める。ガードされた場合だが、硬直が長いので反撃されやすい。しかし、技の終わり際を相手がしゃがんでガードした際は反撃を受けにくくなる。連続技専用にするか、移動スピードの速さを利用して、相手に当たらない距離からの奇襲に使うのもいいかも。


蒼い閃光！って感じっすか。なんかかなり光ってますなあ

●ライジングタックル。
無敵時間が長いので対空、反撃技に重宝する。多段ヒットする強を対空、強よりリーチがある弱を反撃技に使うとよい。特に、弱をガードされた場合は、スキはあるが大きな反撃は受けづらい。

●クラックシュート。
攻撃判定が出がかりから終わりまであるが多段ヒットはしない。しかし、発生は早く、相手のジャンプ防止や対空技として機能する。技の終わり際をガードさせれば反撃は受けない。基本的に強攻撃から連続技にできるが、一部の身長の高いキャラのみ弱攻撃からでもOKだ。弱と強は突進距離が違うだけ。


技の終わり際を当てればこちらが有利になるぞ

●パワーゲイザー。
どのLVからでも弱攻撃から連続技にできる。無敵時間はLV3のみ攻撃判定発生まで持続するので、反撃技に使いたいならLV3がベスト。相手と近い位置でなければ、ガードされても反撃されにくい。空振りした場合は回り込みからスキに反撃されてしまう場合があるので注意しよう。

●バスターウルフ。
ヒットさせると追撃できるのが大きな特徴。LV1をヒットさせた場合はLV2パワーゲイザー、LV2をヒットさせた場合はLV1パワーゲイザーで追い討ちできるぞ。主に連続技専用として使っていくといいだろう。


画面端ならLV1でも必殺技で追撃可能

コマンド表

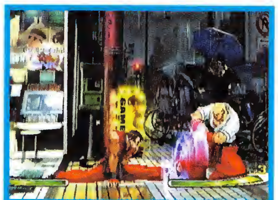
必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→＋P
バーンナックル	↓↙←＋P
ライジングタックル	↓タメ↑＋P
クラックシュート	↓↙←＋K
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋P
バスターウルフ	↓↘→↓↘→＋K

キム・カッファン 攻略／L.Lterra

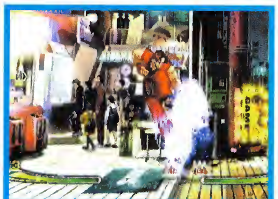


技概要

●半月斬。
弱は突進力はないがガードされた場合のスキは小さい。強はその逆だ。強は、相手と近い距離でガードされた場合、しゃがみ弱パンチなど発生の早い通常技で確実に反撃を受ける。それ以外の状況では反撃されにくく突進スピードもそこそこ早いので、相手を固めるのに重宝するぞ。通常技から連続技に組み込めない。


この位置ならば強で出しても反撃は受けない

●飛翔脚。
弱強共に全段ガードさせるとこちらが有利になる。基本的に、最後の段までガードさせれば5分以上の状況になるが、空振りした場合はこちらが不利になってしまうぞ。強は相手の後頭部付近を、弱は相手の腰付近を狙って出すと全段当てられるので覚えておこう。

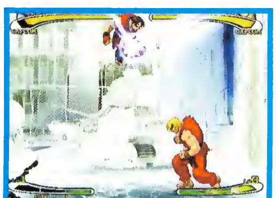

この状況ならこちらが有利だ。空振りしないように注意しよう

●飛燕斬。
足元のみ無敵時間があるので、下段攻撃に対する反撃技になる。対空には向かない。弱攻撃から連続技にでき、特に強をヒットさせた場合は↓＋強キックで追撃できる。使いどころは、回り込みからあるいは半月斬、飛翔脚をガードさせた後だろう。ガードされたら、スキが大きいので反撃を覚悟すべし。

●覇気脚。
強を使った場合、ボタンを押しっぱなしにすることで構えをとることができる。ここから、押すボタンによって三つの派生技が出せるぞ。弱パンチは、足元の食らい判定がなくなる蹴りを出す。弱キックはリーチの長い後ろ蹴りを繰り出す。ヒットさせるとダウンを奪えるぞ。強パンチはねりチャギ（中段技）だ。ガードされてもこちらが有利になる。ヒットさせるとしゃがみ強キックなどで追撃可能。

●鳳凰脚。
どのLVからでも弱攻撃から連続技にできる。無敵時間はLV2から、攻撃判定発生まで持続するぞ。ガードされた際はスキはあるのだが、大きな反撃は受けない。連続技はもちろん、対空&反撃技にも使っていける万能な超必殺技だ。

●鳳凰天舞脚
ジャンプのタイミングをずらすことができるので、空中からの奇襲に重宝する。使うなら、無敵時間が攻撃判定発生まで持続するLV2以降だ。相手の無敵対空技と重なってもヒットしてくれるぞ。


忘れた頃に出すと結構食らってくれる。LV2以上で出そう

コマンド表

必殺技	
半月斬	↓↙←＋K
飛翔脚	空中で↓↘→＋K
飛燕斬	↓タメ↑＋K
覇気脚	↓↓＋K
超必殺技	
鳳凰脚	↓↙←↙→＋K
鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↘↓↙←＋K



リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

技概要

●虎煌拳
前方に気の固まりを放つ飛び道具。弱と強の違いは攻撃判定の発生、弾速、威力の3つ。主な使い所は中、遠距離での牽制。

●空中虎煌拳
空中で一瞬停止した後、前斜め下に向かって気の固まりを放つ飛び道具。すべてのジャンプから放つことができ、気弾を放った後は各種のジャンプ機動にそって着地する。弱と強の違いは弾速のみ。空中虎煌拳を放った後は着地後に少しスキができてしまう。しゃがみガード可能。


空中虎煌拳。空中から相手を牽制できる便利な技

●虎砲
気合いの入ったジャンピングアッパーカット。弱と強で技の性質が違うので少し細かく見てみよう。
弱虎砲…地上から足が離れるまで下半身無敵。地上にいる間は投げられ判定が残っているので、しゃがみ弱キックから投げといった連携には割りこむ事ができない。
強虎砲…地上から足が離れるまで上半身無敵。弱より若干威力が高い。弱同様、地上にいる間は投げられ判定が残っている。
弱と強、共に密着弱攻撃キャンセルから連続技にすることができる。

●飛燕疾風脚
前方に突進しつつ2段蹴りを繰り出す技。基本的に1段目がヒットすると2段目も連続ヒットし、弱と強、共に強攻撃キャンセルから連続技に組み込む事ができる。突進中は地を這う飛び道具や下段足払いなどをかわしつつ攻撃することができる。弱と強、共に密着してガードされると反撃確定だが、終り部分を当てるように使うと反撃を受けることはない。

●暫烈拳
前方に素早い突きを連発する技。弱より強のほうが攻撃判定の発生が早く、技の持続時間も長い。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。

●超必殺技

●覇王翔吼拳
前方に巨大な気の固まりを放つ技。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。全レベル、攻撃判定がでる前に無敵時間がきれてしまうのでリバーサル技としては使えない。最後の攻撃判定がヒットしたときのみダウンを奪うことができ、Lv3のみ暗転を見てからガードすることができない。

●龍虎乱舞
素早くステップし、目にも止まらぬ速さで打撃をたたき込む突進乱舞技。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。全レベル攻撃判定発生後まで無敵時間が持続している。レベルが上がるごとに威力、無敵時間、突進力、強制停止時間が上がる。Lv2、3は暗転を見てからガード不能。


レベル3にもなるとかなり長い無敵時間があるぞ

コマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
虎砲	→↓↘＋P
暫烈拳	→←→＋P
飛燕疾風脚	↙タメ→＋K
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋P



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

技概要

●レバー→＋強キック
『KOF』のそれとは違い、上段技。ヒットしてもスキが大きいので、暴発に注意！

●虎煌拳
弱強ともにヒット時はダウンを奪える。飛び道具タイプではないので、射程は短い。弱は通常の弱攻撃から連続技になるので近距離戦の要。強は通常の強攻撃から連続技に組みこめる。こちらは弱より若干遅いが、波動1個分ほど射程が長くなっている。


威力は低いがダウンを奪える虎煌拳。空牙コマンドの苦手な君に

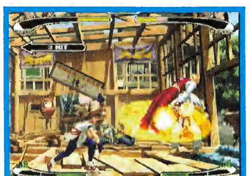
●空牙（ユリちょうアッパー）
弱強ともに2段技（2段目がダウン効果あり）で、攻撃判定が出るまで無敵時間が持続している。主に弱を対空技に使い、ダメージの高い強を連続技に使うといいだろう。

●裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）
強・空牙後の追加入力技。出だし無敵の2段技で、ヒット時はダウンを奪える。主に強・空牙後の追撃として使う。また、弱強パンチ同時押しで追加入力すると威力が高く、高度の低い、裏空牙が出せる。強・空牙がガードされたときや空振りしてしまったときのフォローとして使っていこう。

●雷煌拳
ヒット時は弱強どちらもダウンを奪える。ガードさせれば若干有利なのだが、大型キャラ以外にしゃがまれると攻撃が空振りしてしまう。スキの短さを利用して連携や奇襲に使っていくといい。
出始めの一瞬に下段無敵があり、攻撃位置の低い下段技（京のようにしゃがみ強キックが地面から浮いてるような下段は不可）を回避できる。相手の飛び道具を跳び越えることも可能だが、弾道の高い飛び道具は不可。波動拳くらい弾道（弱はダブルストライク不可。強はタイガーショットの弾道から不可）ならば容易に回避できるぞ。もちろん、弾道の低いものもしかり。

●百烈びんた
最近の『KOF』のそれとは違い、移動してからの打撃技なのでガード可能。ガードされると少し後方へ跳び退くが、スキが大きく大抵の反撃は受ける。攻撃発生が早い弱を連続技に組みこんでいこう。

●覇王翔吼拳
レベルの増加によってヒット数、威力、弾足がそれぞれUPしていく。反撃に使う際には弾足が速く、強制停止時間（無敵は短い）の長い、Lv3が安定だが、非常に性能の良い技なので連続技（弱技からでもOK）や牽制にはLv1で十分有効活用できる。


牽制＆連続技に大活躍！　ユリはゲージ効率がよく、ドンドン放出できる

●飛燕烈孔
出が早いので、反撃技として活用できるが、地上ヒットでないと全段ヒットしないので、威力が低下してしまう。Lv2以上の無敵時間を利用して、相手の飛び道具や連携に割りこむ…ってな感じに使っていくといいぞ。覇王翔吼拳より若干威力が高い。

コマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋P
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘＋P
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）強空牙後	→↓↘＋強P
雷煌拳	↓↘→＋K
百烈びんた	→↘↓↙←＋K
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋P
飛燕烈孔	↓↘→↓↘＋P

不知火舞

攻略／修羅騎士 鷹



技概要



強パンチ。リーチが長く対空として使っていける

●花蝶扇

弾速は弱が遅く、強が速い。発生はそれほど早くはないので、強攻撃からしか連続技に組みこむことはできない。扇子が相手に当ったからといって続けて花蝶扇を出せるわけではなく、跳ね返った扇子が完全に消えるまでは次の花蝶扇を出すことができないので注意しよう。

遠距離からの牽制や連係の締めに使っていくのが基本。

●龍炎舞

強攻撃から連続技にすることができるが、間合いが遠いと空振りしてしまう。強は尻尾で攻撃する前の掌にも攻撃判定があり、近い位置なら弱攻撃からも連続技にすることができる。しかし、しゃがみ状態の相手に対しては空振りしてしまうので注意。

相手の飛び道具をかき消すこともできる。

●ムササビの舞

足元を狙うように出せば反撃を受けにくい。また、空中で一旦停止してから突進していくので、タイミングを合わせれば、相手の通常技対空を空振りさせつつもヒットさせることが可能。

地上版は出してしまうと、K．O．Fのようにボタンを放しても技が発動してしまうので、イマイチ使いにくい。

●必殺忍蜂

1段目（尻部分）の発生は早いので、近い位置からだと弱攻撃から連続技にすることができる。相手の食らいモーションが立ち、しゃがみに関係なくヒットするのも強み。また、技の終わり際を当てるとガードされていても有利な状況になるので、遠距離からの奇襲に使うのもあり。

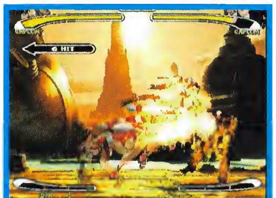


必殺忍蜂。連続技や奇襲として使っていくといいのだ

●超必殺忍蜂

弱攻撃から連続技にすることができ、ガードされても相手との距離が離れる分、反撃も受けにくくなっている。

Lv3になると無敵時間もかなり長くなるので、相手の飛び道具を抜けつつヒットさせるといったことも結構簡単にできてしまうのだ。また、ムササビの舞の先端や必殺忍蜂の終わり際、画面端で弱龍炎舞をヒットさせたあとの追撃としても使っていけるので覚えておこう。



小技から連続技にでき、ガードされても反撃を受けない

●不知火流奥義　紅朱雀

Lv2以上だと、地上の相手に対して、ジャンプ攻撃から連続技にすることが可能なので、地上技につながらないような打点からでも、この技なら連続ヒットを望むことができるのだ。

コマンド表

必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋P
ムササビの舞（空中可）	↓タメ↑＋P （空中で↓↙←＋P）
龍炎舞	↓↙←＋P
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋K
超必殺技	
不知火流奥義　紅朱雀	空中で↓↙←↓↙←＋P
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K

キング

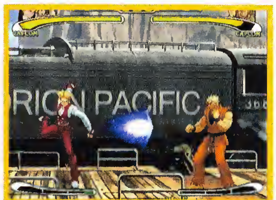
攻略／ヒデ本条



技概要

●ベノムストライク

足先から前方に気弾を放つ飛び道具。強攻撃キャンセルから連続技にすることができる。弱と強、共に攻撃判定の発生は同じで、弾速が遅く硬直の短い弱に対して、強は弾速が早い分、少し硬直が長くなっている。主に、中、遠距離での牽制に使っていこう。



ベノムストライク。中、遠距離からの牽制に重宝するぞ。

●ダブルストライク

ベノムストライクを2連発する技。ベノムストライクより攻撃判定の発生が早く、弱攻撃キャンセルから連続技にすることができる。弱と強の違いは弾速のみ。

●トラップショット

弱は攻撃判定の発生が早く、弱攻撃キャンセルから連続技にすることができる。強は少し踏み込んで技を出す分、発生は遅いが威力は高い。弱と強、共にガードされた場合は反撃確定なので連続技専用の技と言える。画面端でヒットした場合は、サプライズローズ、サイレントフラッシュで追撃可能。

●サプライズローズ

膝蹴りを出しつつ跳び上がり、下降中に触れた相手を蹴りまくる技。弱と強、共に攻撃判定の発生は同じ。弱は鋭く、強はゆるやかに下降し、弱より強のほうが威力が高い。強パンチ投げ、しゃがみ強キック、トラップショットヒット後の追撃技として使っていこう。

●トルネードキック

弱と強の違いは威力と移動距離。強のほうが威力が高く、移動距離も長い。小さく跳び上がって攻撃するため、地を這う飛び道具や下段の足払いなどをかわしつつ攻撃できるが、密着してガードされた場合、発生の早い技での反撃を受けてしまう（終り際をあてるように使えば若干不利だが反撃は不可）。弱攻撃キャンセルから連続技にすることができるが、しゃがみ状態の相手には1段目が空振りしてしまう点には注意しなければならない。

●イリュージョンダンス

攻撃判定の発生が遅く、Lv3以外は連続技に組み込むことができない。全レベル、近距離でガードされた場合は反撃確定だが、終り際を当てるように使うと反撃を受けない。突進中は宙に浮いているため、地を這う飛び道具や下段の足払いなどをかわしつつ攻撃できる。どのレベルも攻撃判定が発生する前に無敵時間がきれるので割り込みやリバーサルには不向き。

●サイレントフラッシュ

全レベル、暗転を見てからガードすることができない。Lv1から攻撃判定がでるまで無敵時間が持続しているので割り込みやリバーサルに使うことができる。また、弱攻撃キャンセルから連続技になり、強パンチ投げ、トルネードキック、トラップショット、しゃがみ強キック、＼＋強キックヒット後の追撃技として重宝する。



サイレントフラッシュはレベル1から高性能。メリメリ使おう

コマンド表

必殺技	
ベノムストライク	↓↘→＋K
ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋K
トラップショット	←↓↙＋K
サプライズローズ	→↓↘＋K
トルネードキック	→↘↓↙←＋K
超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋K
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋K

山崎竜二

攻略／ーLP-ケンちゃん



技概要

●蛇使い。
上段は先読み対空技。中段は遠距離でのジャンプ防止。下段は強攻撃からの連続技専用とその程度覚えておけば問題ない。いずれもボタン押しっぱなしにすることよって待機状態にできる。待機状態で強キックボタンを押せば解除できるが、挑発してしまうためあまり意味はない。

●裁きの匕首。
威力の高い強攻撃からの連続技専用必殺技。弱は1段、強は2段になっていて、強のみヒット後ダウンさせることができる。弱強共にガードされてもスキがないので、強攻撃から決め打ちで出していって構わないだろう。

●サドマゾ。
地面すれすれの下段技以外を取ることができる当て身技。当て身で取った後の反撃が打撃なので、多段の攻撃に潰されてしまうことが多い。出っ放しのジャンプ攻撃など、確認してから確実に反撃できる技に対して使っていきたい。

●倍返し。
飛び道具を跳ね返すことができる必殺技。多段の飛び道具はキャッチできないので注意しておこう。

●毒手。
強攻撃から連続技に組み込めないほど発生が遅く、ガードされても不利な状況という何に使えば分からない必殺技。弱で出せば反撃は受けない程度なので、遠距離立ち強パンチからたまに出していくのがいいだろう。

●ヤキ入れ。
発生が短い中段攻撃判定の必殺技。弱の方が発生が早くスキが大きい。弱強どちらもヒットさせれば確実にダウンを奪える。近距離立ち強パンチなどからキャンセルして使っていくと効果的だぞ。

●ギロチン。
主に対空として使っていく超必殺技。しかしLV1では無敵時間が短く、せいぜい相打ちが限度。対空ならLV2以上で使っていく必要がある。攻撃発生は早いが、横にリーチが短いので連続技には不向き。

●ドリル。
連打数によって4段階威力と演出が変化するコマンド投げ系超必殺技。LV1から暗転を確認してジャンプで回避できないので非常に高性能。レベルが上がるにつれて、無敵時間と強制停止時間が長くな。空振りモーションがかなり短いので、ジャンプで回避されてもしゃがみ強パンチで落とせる場合がある。


連続技のお共に裁きの匕首を。かなりダメージが取れます


ギロチンはほぼ対空専用といっていいでしょう


このモーション中に連打してダメージアップをはかろう

コマンド表

必殺技	
裁きの匕首	→↓↘+P
蛇使い	↓↙←+Por弱K タメ可
サドマゾ	←↙↓↘→+K
倍返し	↓↘→+P
毒手	←↓↙+P タメ可
ヤキ入れ	→↓↘+K
超必殺技	
ギロチン	→←↙↓↘+P
ドリル	レバー1回転+P後、P連打

ライデン

攻略／飲み頃KING



技概要

●ジャイアントボム
レディーの掛け声でかまえ、ゴー！で突進。この「レディー」の部分が無敵時間となっている。ヒットした場合、相手が浮き、ファイアーブレスでのみ、追い打ちが可能。
問題の技後の硬直だが、とにかくすごいのひとことにつきる。もはや反撃確定どころのレベルではなし。

●毒霧
弱は発生が早く、連続技に組みこむことができる。強は発生が遅いが、出ている時間は長い。近くで出さないとしゃがんでいる相手に当てることはできない。キャラによっては当てることができない。飛び道具を消しそうに思えるが、残念ながら消すことはできない。

●スーパードロップキック
ボタンを押している長さによって威力、突進スピードが変わる。空中をかっ飛んでいくので、闇払いを抜けつつ攻撃、といったことが可能。
技後の硬直はすさまじく、ジャイアントボム並みという切なさ。

●サンダークラッシュボム
弱よりも強の方が若干威力が高い。お楽しみの投げ間合いの方だが、通常投げより多少広い程度。目の覚めるような吸い込み方はしてくれないっす。弱強での間合いの変化もなし。投げ失敗モーションの早さが特徴的。

●コンビネーション・ボディブロー
弱の方は移動距離は短く発生が早い。弱攻撃から連続技になる。強は、しゃがみ強パンチからなら連続技になる。

●ヘッドバッド
ボディーブローからの追加入力技。ヒットした相手を大きく浮かせるため、ファイアーブレスで追い打ちが可能。ただし、LV2以降限定っす。

●フロントスープレックス
こちらは投げ技になっている。ボディーブローを当てた位置によっては間合いが届かず空振りしてしまうことも。

●デストラクションドロップ
投げ間合いのほうだが、LV1はサンダークラッシュボムに比べて、若干間合いが広くなっている程度。LV2はさらに間合いが広くなる。LV3はLV2と間合いが一緒。

●ファイアーブレス
発生が早く、弱攻撃からでも連続技になる。無敵時間もあり、対空として使うことも可能。キャラによってはしゃがんでいると当たらない。飛び道具を消すこともできやす。


投げ間合いは意外と狭いサンダークラッシュボム。ただ、投げ失敗モーションは短いっす


ぼでぶろ。ここから2つの技を出せちゃいます


ファイアーブレスでこんにちは。フ○ーザ様万歳

コマンド表

必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→+P
毒霧	→↘↓↙←+P
スーパードロップキック	Kタメて離す
サンダークラッシュボム	レバー1回転+K
コンビネーションボディブロー	←↓↙+P
ヘッドバッド	ボディブロー後 ↓↙←+P
フロントスープレックス	ボディブロー後 ↓↙←+K
超必殺技	
ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
デストラクションドロップ	レバー2回転+K



八神庵

攻略／蒼炎闘士ゆーち

杯をガードさせたら大ジャンプして、着地後に昇りジャンプ弱パンチ（中段）、しゃがみ弱キック（下段）で素早く2択を仕掛けよう。成功すれば後続の八酒杯がもれなくヒットし、追撃が可能だ。仮に相打ちになってダウンさせられても追撃が間に合うぞ。

技概要

●→＋弱キック
ヒットしたら若干有利で、ガードされても五分。中段技。

●ジャンプ中←＋弱キック
『KOF』とは違い、しゃがみガードは不可。主に裏回りを狙う技だが、正ガードも狙っていけるので、使い別けてガードを方向を惑わそう。

●百八式・闇払い
多用はできないが、射程距離の長い飛び道具なので牽制技&連携に使っていける。

●百式・鬼焼き
無敵時間を利用して対空技として使っていくのが基本。

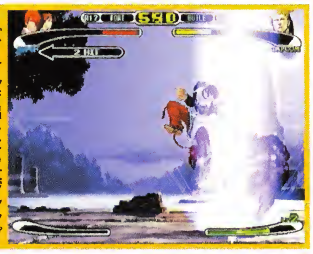
●百弐拾七式・葵花
追加入力で3段まで出せる。3段目は中段技だが、スキが大きいので連続技専用となる。主に奇襲や連続技に使い、ガードされたらスキの短い1 or 2段目で止め、様子を見よう。ヒット orガードどちらでも、ゲージが溜まるのは1段目のみ。CAPCOM GROOVEの君は覚えておこう。


ゲージが溜まるのは１段目のみ。遠目で屑風を空振りして溜めよう

●弐百拾弐式・琴月 陰
密着から連続技（単発の通常攻撃から）に組みこめる。一応、ダウンを奪ったあと or 闇払いを先行させてからの移動手段としても使える。ガードクラッシュ値は高いが、ガードされると反撃確定の技。

●屑風
地上の相手をガード不能にするコマンド投げ。間合いは狭いが、成立後は追撃が可能。

●裏百八式・八酒杯
攻撃判定はそれぞれの火柱にあるが、火柱がヒットしたら、相手の制御不能状態を解除（追撃）しないかぎり、後続の火柱の判定は無効となる。ヒット後の追撃は連続した攻撃（連続技）でないと相手の制御不能状態は解除され、追撃はガード（終了）されてしまう。注意が必要！
Lv2～3に至ってはガードさせれば大幅に有利なので、飛び道具感覚で撃っていける。特にSNK GROOVEではLv3の無敵時間を利用し、起き上がりにリバーサルで出していくこともできる。八酒


リバーサルで出したら大ジャンプ…着地後、2択を迫って殺す！

●禁千弐百拾壱式・八稚女
ガード後に間合いが離れてしまうような必殺技にもLv1（ブランカのローリングアタック、本田のスーパー頭突きにはLv2以上）から反撃技として活用できるが、移動距離が短い（開始直後の間合いでヒットするくらい）ので、通常、連続技 or対空技として使おう。
Lv2～Lv3は無敵時間、移動距離も長いので、相手の連携や飛び道具を抜けつつヒットさせられる。

コマンド表

必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘＋P
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋P 3回まで連続入力可
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←＋K

超必殺技	
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→＋P
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋P



バイス

攻略／Kaz 78年式

技概要

●ネイルボム。通常技からキャンセルで出しても掴むことができないのが難点。


これがネイルボムよ。投げ間合いは、しっかり覚えておいてね

●ゴアフェスト。威力的にはネイルボムとは変わらない。弱と強の違いは、強で出すと相手をひきずったあと上に放り投げる高さが違うところだ。


根元に攻撃判定がないので近距離では使えなくてよ

●ディーサイド。使い所としては連続技の締めにもってきたり、相手との距離が中～遠距離にいるときに出したりするといい。ただし、この技は根元に攻撃判定が無いため近距離で出しても相手にヒットさせることができない。

●アウトレイジ。弱と強の違いは弱はその場で、強は踏み込んでから蹴りを出す。強はヒット数が増える。相手との距離が至近だと通常技からキャンセルをかけて連続技になる、など。

●レイヴナス。この技を出して着地したあとすぐに行動がとれないのが難点。

●トランキュリティー。先読みで出せば対空技としても活用できる。また、この技の他の利用法があり、強ゴアフェストを相手に食らわすと上に放り投げるが、その時に必殺技キャンセルとして入力するとトランキュリティーを入れることができる。強ゴアフェストからトランキュリティーを入力するとき遅すぎても入らないのでキャンセルポイントをしっかり把握しておこう。

●ウィザリングサーフィス。空中にいる相手は掴むことができず、地上にいる相手のみ掴むことができる。技を出すレベルによって移動距離が変わり、ヒット数も変化する。どのレベルで出しても共通の部分は暗転後、相手に跳びかかっていくときは無敵時間が存在しないのでジャンプキックなどで反撃を受ける。使い所としては相手が飛び道具を持っている場合、それを跳び越えるような感じで出せるといい。相手との距離に合わせたLVで出せたら理想的。

●ネガティブゲイン。
相手を掴むまでバイスの持つ技で最速の技。技を出して暗転した後では相手は逃げることができない。こちらの起き上がりのリバーサルでも利用できる。技を出すレベルが高いほど無敵時間が長いが、LV1の状態で出しても相手を掴みやすい。投げ間合いがそこまで広いわけではないが、相手の連携の間に割りこむことも可能。


ネガティブゲイン。暗転してからでは、もう逃がさないんだからあ

コマンド表

必殺技	
ネイルボム	←↙↓↘→＋P
ゴアフェスト	→←↙↓↘→＋P
ディーサイド	←↙↓↘→＋K
アウトレイジ	↓↙←＋K
レイヴナス	空中で↓↙←＋K
トランキュリティー	→↓↘＋K

超必殺技	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→＋P
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋K

ギース・ハワード

攻略／DSP.たろりん

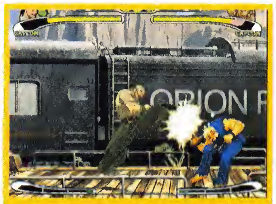


技概要

●しゃがみ強パンチ
対空技になる。

●しゃがみ強キック
リーチが長い。相手が技を空振りしたスキに叩きこんだり、弱攻撃からの連続技に使う。スキはかなり大きく、ガードされると危険。

●遠距離立ち強キック
前方に移動しながらのまわし蹴り。遠間からの接近手段に使える。スキも小さめ。



長い！　牽制を兼ねた接近手段として使っていこう

●ジャンプ弱パンチ
攻撃判定が出っぱなし。ジャンプ直後に出そう。

●烈風拳
地を這う飛び道具。スキは大きく、近距離ではヒット・ガードを問わずに反撃を受ける。遠間での牽制や、通常技キャンセルでかために使えるが、宙に浮く技や無敵時間の長い技で抜けられやすい。

●ダブル烈風拳
足元で2つの烈風拳を合体させて飛ばす技。1回目の烈風拳の部分にも攻撃判定があり、1回目をヒットさせれば2ヒットとなる。また、1回目で相手の飛び道具を相殺しつつ、2回目を飛ばすことも可能。ちなみに、飛ばす弾の性質は烈風拳と同じ。

●当て身投げ・上段…ジャンプ攻撃と打撃必殺技すべてを取ることができる。ただし、スーパーコンボor超必殺技は一切取ることができないので、注意してほしい。

これら3種の当て身投げはすべてコマンド入力と同時に当て身判定が発生する。

●当て身投げ・中段…相手の地上通常技のうち、立ちガード可能なものを取れる。

●当て身投げ・下段…下段の通常技を取ることができる。

●疾風拳…空中からの飛び道具。撃ったあとギースが少し後ろに跳ねる（弱だと跳ね方が低い）。牽制や、相手の対空技をつぶす目的で使う。

●レイジングストーム
気の柱で攻撃する技。Lv1は3ヒット、Lv2は4ヒット、Lv3は5ヒット。

Lv2から無敵時間が存在する。発生もレベルが高いほうが早く、Lv3は暗転後のガードが間に合わない。

地上連続技に組みこむのは難しいので、しゃがみ強キックキャンセルの連続技に使おう。Lv2以上を対空やリバーサルで出してもいい。

●デッドリーレイブ
突進しながらの連続攻撃。発生が早く、近距離では暗転してからのガードは間に合わない。連続技にも組みこみやすい。無敵時間も長く、相手の飛び道具を抜けたり、リバーサルで使ってもいい。

1～5段目および8段目で止めるとスキが小さく、通常技がつながる。また、画面端かつSNKグルーヴならば10段目のあとレイジングストームで拾えるということも覚えておこう。



無敵時間で飛び道具を抜けつつ攻撃！　拳が邪悪な光を放つ…

コマンド表

必殺技	
当て身投げ・上段	→↘↓↙←＋弱P
当て身投げ・中段	→↘↓↙←＋強P
当て身投げ・下段	→↘↓↙←＋弱K
烈風拳	↓↘→＋弱P
ダブル烈風拳	↓↘→＋強P
疾風拳	空中で↓↙←＋P
超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘＋P
デッドリーレイブ	→↘↓↙←→＋弱K・弱P・弱P・弱K・弱K・強P・強P・強K・強K・↓↙←＋強P（LV3&MAX専用）

ルガール

攻略／ヒデ本条



技概要

●烈風拳
前方に地を這う飛び道具を放つ。攻撃判定の発生が遅く、近距離強攻撃キャンセルからしか連続技にならない。弱と強の違いは弾速のみ。烈風を放った後の硬直は短めだが、全体の硬直は長めなので多用はできない。中、遠距離からの牽制に使おう。



溜めを上手く利用し、遠距離からの牽制に

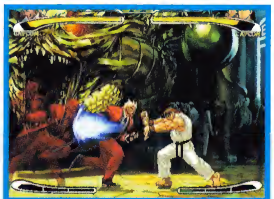
●カイザーウェイブ
前方に巨大な気の固まりを撃ち出す飛び道具。弱と強の違いは弾速のみ。コマンド入力後、ボタンを押し続けることによって3段階にパワーアップ可能（ヒット数と威力があがる）。1段階目は普通の飛び道具と大差がないので波動拳などを貫通してヒットすることはない。2段階目からは通常飛び道具を撃ち消して相手にヒットさせることができるぞ。主な使い所は遠距離からの牽制。

●ゴットプレス
前方に猛突進して相手をキャッチ、その後、画面端まで引きずって存在不明の壁にたたきつける豪快な技。豪快なだけにガードされた時のスキは特大だ。弱と強の違いは突進スピードと移動距離。密着状態なら弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。

●ダークバリヤー
目の前に緑色の壁を張る技。弱と強の違いはなく、ガードさせれば若干有利になるものの、横への攻撃判定があまりに狭いので使いにくい。攻撃判定が出てしまえば通常飛び道具を反射させることができる（スーパーコンボor超必殺技は不可）。

●ジェノサイドカッター
足で大きな孤を描きながら上昇する技。一見、対空技に使えそうに見えるが、無敵時間は一切なく使いにくい（孤を描く足のみ無敵）。横への攻撃判定が大きいので弱攻撃キャンセルから連続技に組み込んで使うといいぞ。

●ギガンテックプレッシャー
ゴットプレスの強力版。全レベル、攻撃判定発生まで無敵時間が持続しており、暗転を見てからガードすることができない。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。レベルが上がるごとに威力、無敵時間、突進力、強制停止時間が上がる。反撃や連続技に重宝する。ゴットプレス同様、ガードされた場合は反撃確定。



レベルが上がれば遠距離からの牽制飛び道具もこの通り

●ジェノサイド・ヘブン
カカト落とし、ミドルキック、ジェノサイドカッターと連続して繰り出す技。全レベル、攻撃判定が発生するまで無敵時間が持続しており、暗転を見てからガードすることができない。弱攻撃キャンセルから連続技に組み込むことができる。Lv2のみ、吹き飛んだ相手への追撃性能がある。

コマンド表

必殺技	
烈風拳	↓↘→＋P
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋P タメ可
ゴッドプレス	→↘↓↙←＋P
ダークバリヤー	←↙↓↘→＋K
ジェノサイドカッター	→↓↘＋K
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋P
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→＋K



リュウ

攻略／LP-ケンちゃん

技概要

●レバー➡＋弱パンチ。
中段判定の打撃技。発生が遅いので見切られやすいが、十分相手のガードを揺さぶれる。相手の起き上がりやジャンプ攻撃の後に使っていくと効果的だ。

●レバー➡＋弱キック。
少し前にジャンプしながら蹴るので、一部の下段攻撃や地を這う飛び道具をかわすことができる。高性能な移動手段として利用できるぞ。



このレバー➡＋強キックでペースを握るのが対人戦の鍵になる

●レバー↘＋強キック
中攻撃扱いの技。攻撃の発生が速いので、しゃがみ弱キックから目押しでつなげられる。さらにリーチが長いので、牽制技の差し合いでも活躍してくれる。

●波動拳。
飛び道具系必殺技。強の方が弾速が速く硬直がわずかに長い。近い距離でなら弱攻撃から連続技に組みこむことができる。しかし、硬直が長いためヒットしても一部の技で反撃を受けてしまう。

●灼熱波動拳。
ヒット時、相手を炎で燃やす紅の波動拳。波動拳との違いは、至近距離でヒットさせると相手をダウンさせることができるという点。発生は波動拳と同じく速いので、近い間合いなら弱攻撃から連続技にできる。



やっぱり頼れる昇竜拳。相変わらずの強さです

●昇竜拳。
無敵時間の長い対空系必殺技。相手の跳びこみに対して引きつけて出せば、まず負けることはないだろう。弱強共に無敵時間は変わらないので、スキの少ない弱をメインに使っていこう。

●竜巻旋風脚。
回転しながら低空を移動する。発生の早さは弱強差はないが、弱の方が移動距離が短い。一部の飛び道具を抜けて攻撃することができるのが特徴。ちなみに軌道は変わるが空中でも出せるぞ。



胸元を通る飛び動具ぐらいだったらこのとおり抜けられます

●真空波動拳。
スーパーコンボの波動拳。レベルの差による性能の差はほとんど無く、弾数、威力が高くなる。無敵時間が短いのでリバーサルには不向き。

●真空竜巻旋風脚。
竜巻旋風脚とは違い、その場で回転して攻撃する。全体的に発生が遅いので、連続技には少し不向き。スキが少なく下段無敵ということを考えると、リバーサルに使っていくのがいいといえる。

●真・昇竜拳。
昇竜拳のパワーアップ版で、Lv3（MAX）専用スーパーコンボ。威力は凄まじい。

コマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←＋K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←＋K
真・昇龍拳（LV3&MAX専用）	↓↘→↓↘＋K



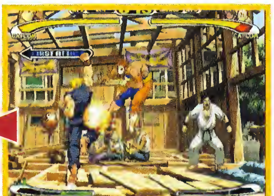
ケン

攻略／修羅騎士 鷹

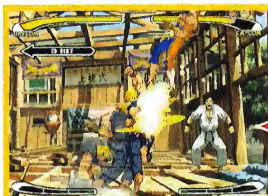
技概要

●波動拳
飛び道具。弾速は弱が遅く強が速い。連続技や連係の締め、中～遠距離からの牽制などに使っていくといい。スキは大きいので牽制に使う際はフェイントなどを混ぜながら撃っていこう。

●昇龍拳
無敵時間が攻撃判定発生後まで続いているので対空、割りこみ、起き上がりなどで活躍してくれる。主に使うのは無敵時間が長く、スキの小さい弱がいいだろう。



連続技や対空など、とにかく弱昇龍拳ヒット時には…

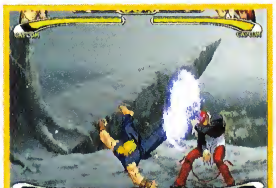


昇龍裂破で追撃可能。ダメージ効率はLv１がいい

●竜巻旋風脚
移動距離は弱が短く、強が長い。発生が早いので弱攻撃からつなぐことができるが、初段（膝部分）をヒットさせないと、しゃがんだ相手には空振りしてしまう。
空中版は画面端からの脱出&位置の入れ替えなどに役立ってくれるのだ。

●前方転身
移動技。無敵時間はないが、通常技キャンセルで出すことができる。強は移動距離が長いので、反応されやすいので使うなら弱だろう。

●龍閃脚
移動距離は弱が短く強が長い。発生が遅く連続技に組みこんでいけないが、ガードされても1フレーム不利なだけなので、当ててしまえば反撃を受けることはまずない。奇襲や連係に使っていくといいだろう。



新技の龍閃脚。奇襲や連係に混ぜていくといいだろう

●昇龍裂破
連続技で頼りになるスーパーコンボ。
Lv１…弱攻撃からの連続技や弱昇龍拳後の追撃に使っていくといい。
Lv２&３…地上技からの連続技に使えるのだが、強制停止時間があるため弱攻撃からノーキャンセルでも決めることができる。もちろん近い位置なら、暗転を見てからではガード不能になっている。また、無敵時間も攻撃判定発生後まで続いているので割りこみにも使っていけるのだ。

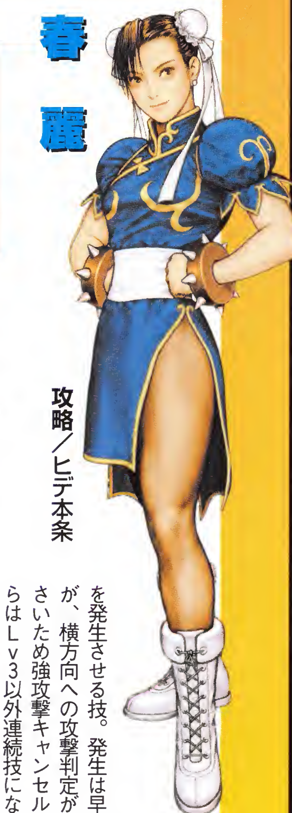
●神龍拳
裏まわり気味の跳びこみも落とすことができるが、Lv１は無敵時間が攻撃判定発生前に切れるので信用がおけない。Lv２以上を推奨。

●疾風迅雷脚
この技も暗転を見てからではガードすることが不可能な技。密着付近からヒットさせた場合は昇龍裂破のLv３よりダメージが高いのだが、しゃがみ弱キック×3などからだと、フルヒットしない分ダメージが低くなるので注意。

コマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←＋K
龍閃脚	→↓↘＋K
前方転身	↓↙←＋P
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋P
神龍拳	↓↘→↓↘＋K
疾風迅雷脚（LV3&MAX専用）	↓↙←↓↙←＋K

春麗

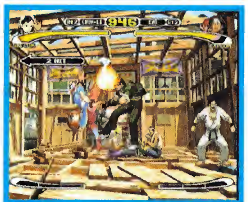


攻略／ヒデ本条

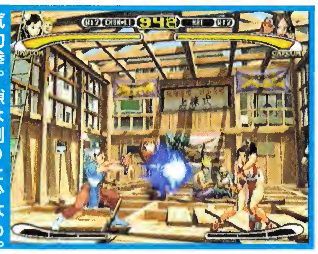
技概要

●百裂脚
目にも止まらぬ早さで蹴りを繰り出す技。ボタンを連打し続けるかぎり攻撃が持続し、連打をやめればすぐ止まる。弱は攻撃判定の発生が早いが蹴りの連打が遅く、強は発生が微妙に遅いかわりに、超高速で蹴りを連打する。弱と強、共に相手の起き上がりなどに重ねてすぐ止めた場合、ガード、ヒットに関係なく大幅に有利になる。

●天昇脚
出だしに無敵時間をともなう対空技。攻撃判定発生後まで無敵時間が持続している弱を対空技や相手の連携への割り込みに、発生の早い強を吹き飛んでいる相手への追撃に使っていこう。


天昇脚。対空、追撃に幅広く使うことができる

●気功拳
掌から前方に気の固まりを放つ飛び道具。弱と強の違いは気弾の速度と硬直。弱は気弾の速度が遅く、硬直が短い。強はその逆だが、硬直差は気になるものではない。弱、強共に、強攻撃キャンセルから連続技にすることができる。中、遠距離での牽制に使っていこう。


気功拳。隙は割りと少なめ。中、遠距離からの牽制に。

●スピニングバードキック
逆立ち状態で回転し、連続して蹴りを繰り出す技。弱と強、共に長い無敵時間を持っているが、攻撃判定発生と同時に無敵時間がきれてしまう。ヒットすればダウンを奪えるものの、攻撃判定の発生があまりにも遅く、最初に出る攻撃判定以外しゃがまれると空振りしてしまうので使えない。

●気功掌
目の前に巨大な気の固まりを発生させる技。発生は早いが、横方向への攻撃判定が小さいため強攻撃キャンセルからはLv3以外連続技にならない。密着弱攻撃、⬇or⬊＋強キックキャンセルからなら連続技にすることができる。Lv2から攻撃判定がでるまで無敵時間が持続しているので、対空、割り込みに使える。

●千裂脚
突進しながら連続して蹴りを繰り出す技。弱攻撃キャンセルから連続技になり、画面端付近でヒットした場合、天昇脚、覇山天昇脚で追撃可能。Lv2から攻撃判定が出るまで無敵時間が持続しているので連携の割り込みなどに使っていける。Lv3は暗転を見てからガードすることができない。

●覇山天昇脚
天昇脚の強化版。近距離で出した場合、相手は暗転を見てからこの技をガードすることができない。どのレベルも攻撃判定発生後まで無敵時間が持続しているが、空振りorガードされた場合、特大のスキができてしまうことは言うまでもない。追撃性能がいいので、連続技用とわりきってしまってもいい。

コマンド表

必殺技	
百裂脚	K連打
天昇脚	⬇タメ⬆＋K
気功拳	⬅⬋⬇⬊➡＋P
スピニングバードキック	⬅タメ➡＋K
スーパーコンボ	
気功掌	⬇⬊➡⬇⬊➡＋P
千裂脚	⬅タメ➡⬅➡＋K
覇山天昇脚	⬋タメ⬊⬋⬈＋K

ガイル



攻略／I-LP-ケンちゃん

技概要

●遠距離立ち強キック。
●しゃがみ強パンチ。
対空として機能する、上方向に判定が強いアッパー攻撃。相手が跳びこんできた時、サマーソルトキックのタメが間に合わない場合は引き付けてこの技を出そう。相打ちが多いが、落とせるに越したことはない。

●ジャンプ弱キック。
攻撃判定が着地まで出っ放しのジャンプ攻撃。裏まわり能力も高く、非常に使い勝手のいい攻撃だ。跳びこむ時はこれ一択でOK。

●レバー➡（⬅）＋弱キック。
レバーを入れた方向により任意に移動できる跳び蹴り。空中に浮いているため、一部の下段技を空振りさせることができる。しかし、この技をつぶされた場合は地上食らいになってしまうぞ。主に、ソニックブームを利用した固めや移動手段として使っていくことになる。


はっきりいって強いソニックブーム。石像もこなごな!?

●ソニックブーム。
タメ系飛び道具。弱と強の差は弾速のスピード。他の飛び道具系必殺技と比べて、異常に技後の硬直が短い高性能な必殺技。
密着でガードされても有利なほどだ。
牽制の能力もさることながら、固めに利用することもできるぞ。弱点としてはコマンドの関係上連射が利かないことと一部の必殺技に下をくぐられることだろう。

●サマーソルトキック。
無敵時間が長く、対空や割りこみなどに大活躍してくれる。弱は無敵時間は長いが威力が低い。強はその逆。どちらにしても、両方とも攻撃判定発生後まで無敵時間が続いているので非常に頼れるぞ。

●トータルワイプアウト。
高性能な突進系スーパーコンボ。LV1から攻撃判定発生後まで無敵時間が続いており、さらにスキがない。

●サマーソルトストライク。
サマーソルトキックを数回放つスーパーコンボ。


サマソッ！　弱ならまず負けることはありません


相手が跳びこんできたらとりあえず…

コマンド表

必殺技	
ソニックブーム	⬅タメ➡＋P
サマーソルトキック	⬇タメ⬆＋K
スーパーコンボ	
トータルワイプアウト	⬅タメ➡⬅➡＋P
サマーソルトストライク	⬋タメ⬊⬋⬈＋K



春日野さくら

攻略／蒼炎闘士ゆーち

技概要

●→＋弱キック
発生は若干遅いが、リーチはそこそこ長い中段技。昇りジャンプ弱パンチの中段と使い分けるといいだろう。

●挑発
指先に攻撃判定がある。ただそんだけ。スキがあるよ♡

●波動掌
飛び道具タイプではない打撃技。相手の飛び道具をかき消すことが可能。弱はガードされても五分なので近距離で牽制＆連携に使っていける。どちらも近間の強パンチから連続技に組みこめる。

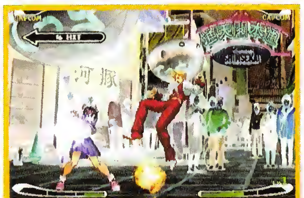
●紅桜拳
弱は早めの対空技（無敵がないため）として使い、強は移動距離を利用して連続技に使用しよう。また、強はヒット時に追撃（①ジャンプ強パンチ、②立ち弱パンチ→桜華脚 or 真空波動拳…Lv2以上、③近距離立ち強キック→真空波動拳…Lv3）が可能だ。弱は空中ヒット時のみ、真空波動拳（Lv3なら地上ヒット時でも可）での追撃が可能。

●桜華脚
打点によっては着地後に連続技を狙える。攻撃判定がそこそこ強いので、出の遅い通常対空なら潰すこともできる。ガードされると後方へ跳ね返るが、スキだらけで反撃確定。強・紅桜拳後の追撃として使うのが最も安定だろう。

●春風連脚
追加入力技の弱は下段技だが、ヒット時にダウンを奪えない。反面、強は上段技だが、ヒット時にダウンを奪える。春風連脚の下降中をヒットさせれば弱強どちらの追加入力技も連続ヒットする。しかし、通常の連続技を狙うなら基本的には弱・追加入力が連続ヒットすると覚えておこう。ガードされたらほぼ反撃確定。弱に至ってはヒットしてもリバーサルで反撃を受ける。まぁ、中間距離から春風連脚（下降中がヒットすれば強追加技でダウンも奪える。もしくは空振り）〜追加技と時折、奇襲気味に使うと効果的だ。

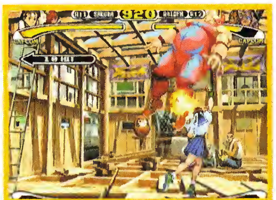
強は春風連脚（ガード）着地後に割り込み or 反撃してこようとする相手に当たりやすい。

●真空波動拳
1画面以上の射程なので純粋な飛び道具と考えてよい。だが、間合いが離れることによって段数が減少していくので注意！（Lv1は3段〜2〜1〜消滅、Lv2は4段〜3〜2〜1〜消滅、Lv3は5段〜4〜3〜2〜消滅）
無敵時間はほぼ皆無で、出だしを潰されると飛び道具自体が発射されない。だが、地上&空中連続技（追撃）に組みこめるので使用頻度は高い。



威力はショボイが追撃技としても活躍する真空波動拳だぁあ〜〜!!

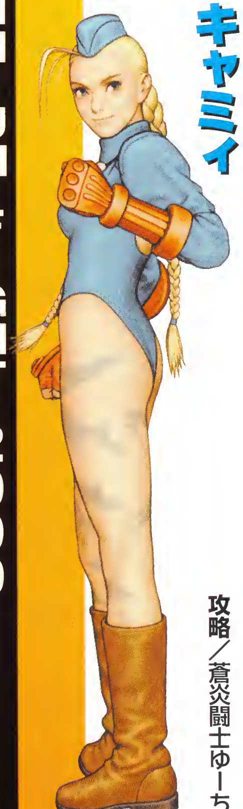
●春一旋
回転足払い中は全て下段で、フィニッシュのみ上段技。Lv2以上になれば無敵時間が長くなる上に、強制停止のため近間（1段目の足先が当たるくらい）で暗転を見てからのガードが間に合わない。スキは短く、反撃は受けない。



主戦力でヒット時は様々な追撃が可能な技だぁあ〜！　（叫）

コマンド表

必殺技	
波動掌	↓↘→＋P
紅桜拳	→↓↘＋P
桜華脚	空中で↓↙←＋K
春風連脚	↓↙←＋K・↓↙←＋K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋P
春一旋	↓↙←↓↙←＋K

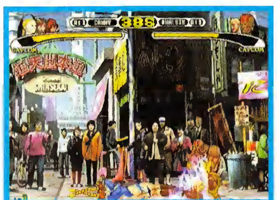


キャミィ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

技概要

●スパイラルアロー
連続技&奇襲に使えるキャミィの生命線的な必殺技だ。発生は同じだが、姿勢の低くなってる移動中は強の方が速い。終り際をガードさせればこちらが有利になるので、移動距離を把握し、間合いに応じて使っていこう。
弱は1段技だが、それ自体にダウン効果（強は2段目）があるので、相手キャラの打撃技と相打ちになってしまってもダウンを奪えるぞ。
姿勢の低いモーション中は一部の飛び道具を抜けられる。



螺旋の先端なら反撃は受けない！キリキリ回ってギリギリ当てよう

●キャノンスパイク
弱は攻撃発生と共に無敵時間が消滅し、強は攻撃発生まで無敵時間が持続している。主に対空技として活用できる。

●アクセルスピンナックル
跳び上がった状態のとき胴体（無敵）と同じ高さの打撃技&飛び道具を抜ける。
2段技でヒット時はダウンを奪え、ガードされてもこちらが先に動けるナイスな一品。



連携が抜けられ、ガードさせればこちらが有利！　連携が組めるぞい♥

●フーリガンコンビネーション
この技自体に攻撃判定はない。後述の追加技を決めてダメージに転化しよう。追加技の空振りモーションが出た場合のみ、何もせずに着地する。着地後はほとんどスキがないので、すぐに行動が可能だ。弱は高く、短い放物線、強は低く、長い放物線を描く。スピードは強の方が早い。
無敵時間は皆無だが、移動中は攻撃位置の低い打撃技や飛び道具を回避できるぞ。

●フェイタルレッグツイスター
進行方向とは逆へ投げるので、自分が画面端を背負っているときに狙っていきたい。

●クロスシザーズプレッシャー
投げたときの移動距離が長いので、相手を画面端へ追い詰めたいときに使用したい。

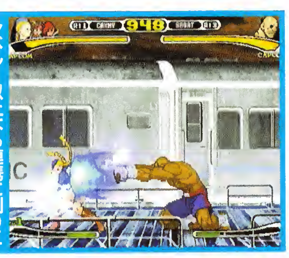
●フェイタルレッグツイスター
より若干、威力が高い。

●レイザーエッジスライサー
ヒット時はダウンを奪えるが、ガードされるとほぼ反撃確定。遠距離からの奇襲として使えるが多用は禁物！

●スピンドライブスマッシャー
レベルの増加により、無敵時間、移動距離、ヒット数（キャノンスパイクにダウン判定あり）、ダメージ値などがそれぞれ変化（UP）していく。

コマンド表

必殺技	
スパイラルアロー	↓↘→＋K
キャノンスパイク	→↓↘＋K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←＋P
フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗＋P
フェイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後 強P
クロスシザーズプレッシャー	フーリガンコンビネーション後 空中で強P
レイザーエッジスライサー	フーリガンコンビネーション後、入力しない
スーパーコンボ	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘＋K



レベル2以上なら連携に割りこめる！　もちろん連続技にも◎

エドモンド本田



攻略／L.L.terra

技概要

●ジャンプ中↓+強キック
低い打点で出しても当たるうえ、裏まわりを狙いやすい。ジャンプ攻撃で主力な技。

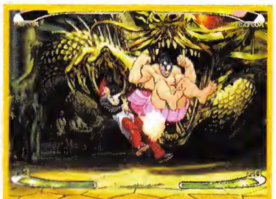
●スーパー頭突き
弱は、無敵時間は長いが発生は遅い。強はその逆。弱は対空や地上戦における反撃技、強は連続技（弱攻撃から）あるいは中間距離での奇襲に使う。注意点を言うと、弱を対空として使う場合、相手の裏回り攻撃を返すことができない。相手との距離によっては使うのを控える必要がある。
基本的に、弱強どちらもガードされると反撃は受けにくいが、突進系のLV3（MAX）スーパーコンボ（超必殺技）では反撃されるので注意しよう。



弱技連打で返されやすい。そんなに頭を小突かないでぇ

●スーパー百貫落とし
下降中は中段判定なのが特徴。相手とほぼ密着から出すと、裏回りを狙えるのもいい感じ。着地のスキはなく、立ちガードされても反撃は受けないぞ。
弱は上昇中に攻撃判定があり、ヒットさせるとダウンを奪える。強は上昇中には攻撃判定がないのだが、弱よりも突進力がある。
中間距離での奇襲や起き攻めに使うと効果的。

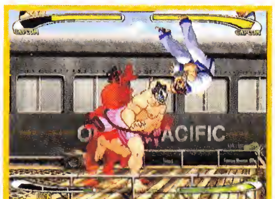
●大銀杏投げ
投げ間合い、ダメージ共に通常投と同じなのだが、投げた後は間合いが離れない為、相手の起き上がりを攻めやすい。
回り込みから、あるいは弱攻撃などをガードさせた後に狙っていくと決まりやすいぞ。
ちなみに、空振りしてもスキは大きくないので反撃は受けにくい。



裏回りを狙いやすい。ってか、こんな技食らいたくねえって感じ

●鬼無双
空中の相手に当たると全段ヒットしないので、主に地上戦における反撃技に使っていく。ガードされた場合、どのLVでも反撃は受けない。無敵時間が攻撃判定発生まで続くLV2からが適当だ。LV3（MAX）になるとガードクラッシュ値も高くなるので、削りに使える。
一応、弱攻撃から連続技に組み込めるが、LV1は弱攻撃を密着でヒットさせないと繋がらないぞ。

●大蛇砕き
非常に破壊力のあるコマンド投げ。間合いは大銀杏投げを同じなのだが、発生はこちらの方が断然早い。



かなり減る。ゲージがあれば意地でも決めたいなあ、うひ

コマンド表

必殺技	
百裂張り手	P連打
スーパー頭突き	←タメ→+P
スーパー百貫落とし	↓タメ↑+K
大銀杏投げ	レバー１回転+P
スーパーコンボ	
鬼無双	←タメ→←→+P
大蛇砕き（LV3&MAX専用）	レバー2回転+P

ダルシム



攻略／DSP.たろりん

技概要

ダルシムの通常技は、レバーを後ろ要素に入れると近距離技が、それ以外の方向に入れると遠距離技が出る。

●近距離立ち弱パンチ、近距離立ち強パンチ、近距離立ち強キック
対空技だが、信頼性はイマイチ。近距離では弱パンチか強パンチ、遠距離では強キックと使い分けよう。

●遠距離立ち強パンチ
距離が遠い時の牽制技。

●遠距離立ち強キック
跳びこみ防止効果がある。

●遠距離しゃがみ弱パンチ、強パンチ
姿勢を低くしてパンチを出す。牽制に使えるほか、相手の飛び道具や牽制技をくぐりつつ攻撃することが可能。

●遠距離しゃがみ弱キック
スライディング。発生が早く、姿勢も極端に低くなる。接近戦で使える。やや間合いを詰める効果もある。

●遠距離しゃがみ強キック
これもスライディング。ダウンを奪える代わりにスキが大きいので、離れた間合いから先端を当てる。スーパーコンボでのみキャンセル可。



発生が早く、ガードされても有利。接近戦はこの技を主体に

●近距離しゃがみ強パンチ
発生が早く、硬直が極端に短い。ヒットさせれば大幅に有利となる。近距離での牽制や連係始動に使える。

●ジャンプ中↓+強キック、↓+強パンチ
ドリルキックおよびドリルヘッドバット。低い打点で当てればダルシム側が有利な状況になるが、当てにくい。目の前に着地するといった使い方をメインにするとよい。

●ヨガファイア
飛び道具。弾の位置が低いのでくぐられにくい。強攻撃から連続技になる。
弱は地上の相手に当てれば相手はダウンしない。遠距離でヒットさせれば立ち強パンチなどが連続技になる。強は相手をダウンさせる。

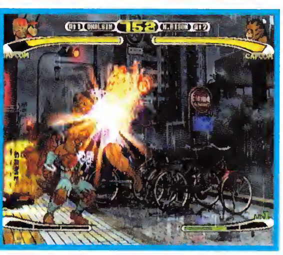
●ヨガフレイム
飛び道具扱いの炎を出す。弱は発生が早く、強攻撃から連続技になる。相手に当たるとその時点で技が終了し、ガードされた場合はほとんどスキがない。

●ヨガブラスト
上にヨガフレイムを出す技。弱を先読み対空に使う。

●ヨガテレポート
入力直後から無敵になる移動技。パンチボタンで出すと短い距離を、キックボタンで出すと長い距離を移動する。追いこまれた時の脱出用。

●ヨガストリーム
下段判定の炎を吐く。Lv2以上なら無敵時間も長いので、リバーサルで使える。Lv3を近距離で出せば、暗転後のガードは間に合わない。

●ヨガボルケイノ
斜め上方に炎を吐く。Lv3を対空に使う。しゃがみ強キックからの連続技や、パンチ投げからの追撃（Lv3限定）にも使える。



使うならLv3。ゲージはこの技につぎこむのがよいだろう

コマンド表

必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート（前）	→↓↘+P同時押しorK同時押し
ヨガテレポート（後）	←↓↙+P同時押しorK同時押し
スーパーコンボ	
ヨガストリーム	↓↘→↓↘→+P
ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→+K



ザンギエフ

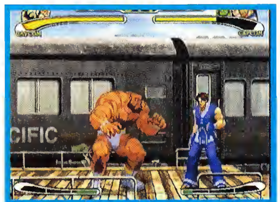
攻略／DSP.たろりん

技概要

●しゃがみ弱パンチ
　連打がきき、スキも小さい。地上での牽制や、投げ技への布石、回り込み対策に。
●立ち強パンチ
　リーチが長い。ジャンプ防止っぽく使える。
●しゃがみ強パンチ
　相手の牽制技をつぶすのに使う。スキは大きい。
●ジャンプ中↓＋弱キック
　攻撃判定が出っぱなし。ジャンプ直後に出そう。
●ダブルラリアット
　回転しながら両腕で攻撃する。レバーで左右に移動可能。出始めの部分は胴体に、それ以後は腕に攻撃判定がある。攻撃判定の位置が高いので、大型キャラ以外には、しゃがまれると当たらない。
　無敵範囲については、攻撃発生までは上半身（膝から上ぐらいまで）が無敵で、攻撃発生後は頭に食らい判定が生じる。クイックダブルラリアットのほうが高性能なので、こちらを使う必要はない。
●クイックダブルラリアット
技の終了までの時間が短いダブルラリアット。攻撃判定が出るまで全身無敵。攻撃発生と同時に頭に、やや後に足元に食らい判定が生じる。頭を攻撃された時以外は、相手の攻撃に一方的に勝つことが可能。飛び道具を抜けたり（地を這うものは無理）、対空技として使える。しゃがんだまま出せることを活かし、引き付けて出そう。
　こちらは、相手がしゃがんでいても当てられる。


しゃがんだまま引きつけるのが重要。まず一方的に落とせる

●バニシングフラット
　前進しながら掌打で攻撃する。飛び道具を消す能力があり、超必殺技orスーパーコンボの飛び道具も、1発だけなら消すことが可能。
●スクリューパイルドライバー
　投げ技。コマンド成立と同時に投げが成立する、高性能な技。弱は投げ間合いが広いがダメージが小さい。強はダメージが大きいが、投げ間合いが狭く、終了後に弱よりも大きく間合いが離れる。


弱スクリューは、これぐらいの距離でも吸う。戦慄の間合いだ

●アトミックスープレックス
これも入力と同時に成立するコマンド投げ。スクリューよりも若干間合いが狭いが、威力は高い。
●フライングパワーボム
　移動投げ。移動スピードは遅いので、通常技キャンセルで出して奇襲に使う。
●ファイナルアトミックバスター
　コマンド投げ。投げ間合いは弱スクリューパイルドライバーよりも若干広い。暗転までに4フレームかかるものの、暗転を見てから回避することはできない。暗転までの間は無敵なので、無敵時間のない技にはつぶされない。
●エリアルロシアンスラム
　空中にいる相手をつかむ技。相手が空中判定にさえなっていれば、かなり低い位置でもつかめる。Lv2以上ならば無敵時間中に投げの判定が出るので、対空技になる。

コマンド表

必殺技
ダブルラリアット　P同時押し
クイックダブルラリアット　K同時押し
バニシングフラット　→↓↘＋P
スクリューパイルドライバー　レバー1回転＋P
アトミックスープレックス　投げ間合いで　レバー1回転＋K
フライングパワーボム　離れた間合いで　レバー1回転＋K
スーパーコンボ
ファイナルアトミックバスター　レバー2回転＋P
エリアルロシアンスラム　↓↘→↓↘＋K



ブランカ

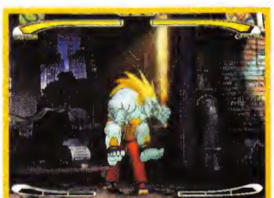
攻略／飲み頃KING

技概要

●エレクトリックサンダー
　判定は意外とと弱く、地上技で軽くつぶされてしまうばかりか、跳びこみ攻撃でもあっさりつぶされてしまうほど。飛び道具も消してくれない。
●ローリングアタック
　弱は移動スピードが遅く、画面半分ほどしか転がらない。そのため、強では連続技にならなくても、弱ではならないということもある。強はスピードも速く、1画面分転がっていくので、こちらを使っていくようにしよう。
　ヒットするとダウンさせられるが、当たった後に跳ね返るため、ガードされると突進系の技や、長いリーチの技を持つキャラでは反撃確定となってしまう。メインで使っていける技だけに、反撃をされるキャラとそうでないキャラとの差が非常に大きい。


ローリングアタック。闇払い系の飛び道具ならこの通りぃ～

●バックステップローリング
バックステップした時点でばればれなので、ガードさせることなく撃ち落とされてしまうこともしばしば。間合いを調節すれば、強ならば裏まわりを狙うこともできる。ただし、ヒットさせてもダウンさせられないため、反撃確定となってしまう。
●バーチカルローリング
　一見、対空になりそうにみえるが、判定があまり強くなく無敵時間があるわけでもないので、対空として使っていくにはかなり無理がある。
●サプライズフォワード
　移動がステップになっており、宙に浮くので、闇払い系の飛び道具を飛び越すことも可能。無敵時間がまったくないのが痛いが、この技で相手をすり抜けることもできる。

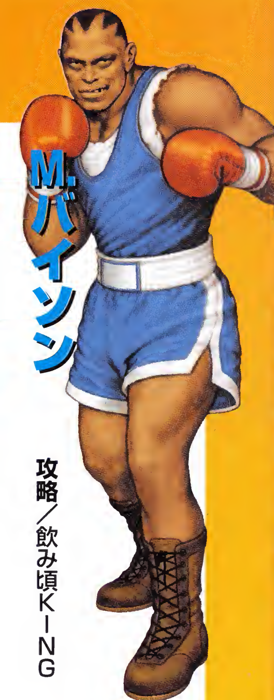

サプライズフォワード。相手をすり抜けることができるっす

●サプライズバック
　こちらは後ろに移動する。コマンドの性質上、ためながらでも後ろに下がれるのが大きい。
●ダイレクトライトニング
　LV1は、突進スピードが遅く、通常技キャンセルから連続技にならない。LV2からは、移動距離も長くなり、突進スピードも速くなるので連続技に組みこむことが可能。
　LV2以降ならば、パンチ投げの後追い打ちが可能。
●シャウトオブアース
　ボタン連打でヒット数を増やすことができる。対空として使っていくならば、LV1からでも十分使い物になる。
　画面端ならば、パンチ投げの後の追い打ちにも使っていくことができる。浮いたところを再びシャウトオブアースで追い打ちすることも可能。


対空に使っていけるシャウトオブアース。連打命

コマンド表

必殺技
エレクトリックサンダー　P連打
ローリングアタック　←タメ→＋P
バックステップローリング　←タメ→＋K
バーチカルローリング　↓タメ↑＋K
サプライズフォワード　→＋KK
サプライズバック　←＋KK
スーパーコンボ
ダイレクトライトニング　←タメ→←→＋P
シャウトオブアース　↙タメ↘↙↙＋P連打



M.バイソン

攻略／飲み頃KING

技概要

●ダッシュストレート
強のみ、ヒットさせればダウンを奪うことができる。弱強どちらも技後の硬直が少なく、ガードされてもこちらが有利。
ただし欠点もあり、ダルシム、ブランカ、紅丸、ガイル、バイソン、ザンギエフ、京、ライデン、テリー、ベガ、サガット、山崎、ルガール、ギースを除き、しゃがまれていると空振りしてしまう。



ちっこい娘達にはしゃがまれてると当たりましぇん。

●ダッシュアッパー
地上ヒットの時は相手をダウンさせることができない。しゃがんでいる相手に当てることもできましぇん。早めに出せば対空として機能する。

●ダッシュグランドストレート
下段技となっており、ヒットすればダウンさせることができる。ただし、ガードされるとこちらが若干不利。ただし反撃を受けるほどではない。

●ダッシュグランドアッパー



ダッシュグランドストレート。下段攻撃ですの

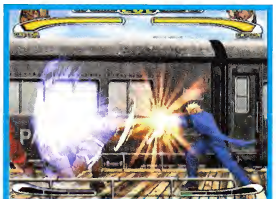
こちらのダッシュアッパーは地上の相手にヒットさせてもダウンさせるが、やはりしゃがんでいる相手に当てることができない。ただし、でかいキャラ（ザンギエフ、ライデン、サガット、ギース）に対しては、しゃがみ状態でも当てることができる。

●ターンパンチ
ボタンを押し続けることによって1からファイナル（10）まで順に威力と移動距離が上がっていく。

●バッファローヘッドバット
弱、強どちらも出始めに無敵時間があり、相手の連係の割りこみにも使っていける。

●クレイジーバッファロー
ダッシュストレートの部分を、キックボタンを押すことによって、ダッシュアッパーに変えることができる。
無敵時間のほうだが、LV1は攻撃判定発生前になくなってしまうため、割りこみや起き上がりのリバーサルを狙って出していっても相打ちをとられてしまうことが多い。使っていくならば、無敵時間の長いLV2以降を使っていくようにしよう。
ガードされた場合、こちらが若干不利だが、打撃による反撃は受けない。ただ相手にくいこんでしまうこともあるため、その場合は投げで反撃されてしまう可能性もある。あらかじめ投げ抜けを仕込んでおくといいだろう。

●ギガトンブロー
この技はLV3専用。小技からも連続技になる。かなり長い無敵時間がある（3段目の発生まで無敵）。



長い無敵時間が素敵なギガトンブロー。こんぶろおぉぉ…

コマンド表

技	コマンド
必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→+P
ダッシュアッパー	←タメ→+K
ダッシュグランドストレート	←タメ↘+P
ダッシュグランドアッパー	←タメ↘+K
ターンパンチ	PorKタメて離す
バッファローヘッドバット	↓タメ↑+P
スーパーコンボ	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→+P
ギガトンブロー(LV3&MAX専用)	←タメ→←→+K



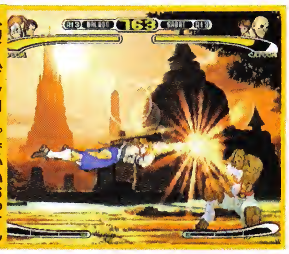
バルログ

攻略／飲み頃KING

技概要

●ローリングクリスタルフラッシュ
ガードされた場合でもこちらが圧倒的に有利。先に動けてしまうのが強い。削り目的で使っていくのもよし。

●スカイハイクロー
弱は高め、強は低めに徐々に高度を下げつつ跳ね返ってくる。強でも相手にしゃがまれていると当たらずにその上を通過してしまう。ただ、一部の座高の高いキャラ（ザンギエフ、ライデン、サガット、ギース）には高度が低くなった位置でならば当てることができる。しかも中段判定。
パンチボタンを押すことによって爪（腕）を伸ばすことが可能。



スカイハイクロー。でかいおっさんには熱烈ヒット。愛してるわあ～ん

●フライングバルセロナアタック
中段判定になっており、ヒットした場合は相手をダウンさせることができる。ガードされても、反撃を受けることはない。

●イズナドロップ
こちらは投げ技。通常投げよりも投げ間合いが広い。空中にいる相手もつかむことが可能。

●スカーレットテラー
どちらも攻撃判定が発生する前まで無敵時間がついている。とはいっても、わずかな時間でしかない。早出しなら強いので、あまりひきつけずに出していこう。



スカーレットテラー。早出し重要。ヘソで茶を沸かせ

●バックスラッシュ
回転中は全身無敵。投げられ判定もないのが強い。ただし、技の終りぎわに無敵時間が切れてしまう。

●ショートバックスラッシュ
こちらも、回転の終りぎわに無敵時間が切れるが、バックスラッシュのようにステップをしないので、スキは少ないといっていい。

●フライングバルセロナスペシャル
壁に張りついた時点で暗転するため、相手にばればれなのが悲しい。こちらも中段判定。

●ローリングイズナドロップ
こちらは投げ技。やはり暗転がばればれなので、対応させやすいのが欠点。

●スカーレットミラージュ
対空として使い物になるのはLV2以降からになる。

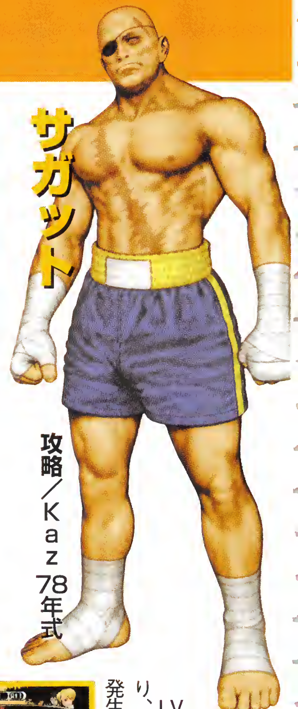
●レッドインパクト
無敵時間はやたら長く、出した爪をひっこめるまでが無敵時間となっている。空中の相手もロックできるので、この無敵時間を利用して対空として使っていくこともできる。



対空にもなっちゃうレッドインパクト。威力も絶大ですな

コマンド表

技	コマンド
必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→+P
スカイハイクロー	↓タメ↑+P
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+K壁でジャンプ後、空中で P
イズナドロップ	↓タメ↑+K壁でジャンプ後、相手の近くで ↓+P
スカーレットテラー	↙タメ→+K
バックスラッシュ	P同時押し
ショートバックスラッシュ	K同時押し
スーパーコンボ	
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗+K壁でジャンプ後、相手の近くで ↓+P
スカーレットミラージュ	←タメ→←→+K
レッドインパクト (LV3&MAX専用)	←タメ→←→+P



サガット

攻略／Kaz 78年式

技概要

●タイガーショット。
両手から繰り出される飛び道具。弱と強ではかなり弾速が異なる。打点が高いので相手が跳び込もうとするときなどにヒットしやすい。ただ、相手にしゃがまれると当たらないので、そこだけは気を付けたいところだ。


相手にしゃがまれると、当たらないんだよなあ、これが

●グランドタイガーショット。
相手の足元に打ち込むタイガーショット。こちらも弾速がかなり違うので牽制にもってこいの技だ。ただ、手を伸ばしながら放つので攻撃判定の強い技などで潰される可能性もあるので注意しよう。

●タイガーアッパーカット。
サガットのもつ無敵時間のある対空技。弱と強では威力と軌道が違う。横方向への攻撃判定も広い。使い分けるとしたら、弱は相手の連携の割り込みに、強は対空に使っていこう。

●タイガークラッシュ。
相手にむかって跳び膝蹴りをかます技。弱攻撃から連続ヒットさせることができる。弱と強では発生時間と軌道が異なる。無敵時間は存在しないが、早出しで出せば対空技として利用できる。もしくは、奇襲としてつかうのもいいだろう。


無敵時間のある対空技、タイガーアッパーカット

●タイガージェノサイド。
相手に跳び膝蹴りで飛び込んでいってタイガーアッパーカットで締めるスーパーコンボ。
CAPCOMGROOVEのLV1、もしくはSNKGROOVEの通常の状態でエキストラゲージが溜まった状態で出すと、暗転中は無敵時間があるが、技の発生と同時に無敵時間が終わってしまう。LV2から無敵時間が長くなり、ヒット数も増える。技が発生しても無敵が持続する。


長〜い無敵時間を持っているスーパーコンボ。LV3で使いたい

●タイガーレイド。
数発の蹴りを繰り出して相手に突進する技。
この技はガードされても相手の打撃を受けないスキがない技。ただし、スキがないといっても相手にかなりめりこんでしまうので投げには注意したいので投げ抜けができる準備をしておこう。この技もタイガージェノサイドと同様にLV1もしくはエキストラゲージが溜まった状態で出したときは暗転中は無敵で発生と同時にそれが切れてしまうので気をつけよう。あと、この技は空中からの攻撃にもろい面をもっているので、対空としてつかうのではなく、相手の地上での連携の間に割り込む感じで出す方がよい。LVが高くなるにつれて無敵時間が長くなり、ヒット数も増えていく。

コマンド表

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーアッパーカット	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
スーパーコンボ	
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+P
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K



ベガ

攻略／Kaz 78年式

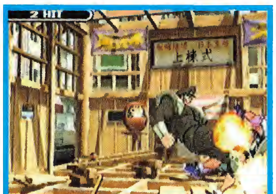
技概要

●サイコバニッシュ。
スキが非常に小さいため反撃は受けないが、リーチが短いという所が難点。ベガは溜めの必殺技ばかりなので溜めが間に合わない時などの連続技に組み込めれば理想的。もし連続技で入れるときは近距離で小技を1発当てキャンセルで出すようにしよう。2発目からキャンセルで出すとリーチが短いため入らなくなる。


もっとリーチがあれば…。とりあえず連続技に組みこんでいこう

●サイコインパクト。
相手に突進していき、ボディブローをかましてからストレートを繰り出す多段技。相手を奇襲するのに役立つだろう。連続技として組み込むことができるが、相手との距離が離れると入らなくなる。ガードされてもスキがほとんどない。相手が3フレーム以下の発生の早い技をもっていないかぎり反撃は受けにくいだろう。

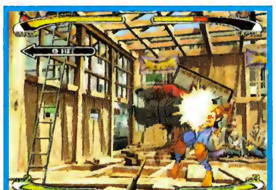
●ダブルニープレス。
これも相手に突進しながら攻撃する多段技。見た感じだとスキがないように思われるが、ガードされると反撃されることも。弱と強を使い分けるならば、弱は足の先端をヒットさせるようにすればガードされても反撃は受けない。強は弱のように出しても反撃は受けるので連続技専用として使うようにしよう。


弱なら先端だけをヒットさせるようにしよう。強は連続技専用で

●ヘッドプレス。
跳び上がって相手を踏み付ける技。

●サマーソルトスカルダイバー。
ヘッドプレス後や、この技単体でも出すことができる。跳び上がったとき、空中での動きを自分で動かすことができる。ガードされてもこちらが先に動けるので、そこから攻撃の選択肢が生まれる。これがヒットしたあとは、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キックなどで追加攻撃ができるぞ。

●ハートブレイクディスピアー。
体中にオーラを纏って突進して最後に投げを繰り出す技。この技は出すレベルが上がるにつれて威力も高まり、無敵時間も長くなり、発生も早くなり、すべての性能がパワーアップする。小技からも連続技に組みこむことができる。あと、LV3などで出すとルガールのカイザーウエーヴのような大きい飛び道具などもすりぬけてしまう。


スーパーコンボは連続技に組みこんでいこう

●ニープレスナイトメア。
こちらも突進系のスーパーコンボで連続技に組みこめる。LV3以上で使っていこう。

コマンド表

必殺技	
サイコバニッシュ	→↓↘+P
サイコインパクト	←タメ→+P
ダブルニープレス	←タメ→+K
ヘッドプレス	↓タメ↑+K
サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+Pジャンプ後、空中でP
スーパーコンボ	
ハートブレイクディスピアー	←タメ→←→+P
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

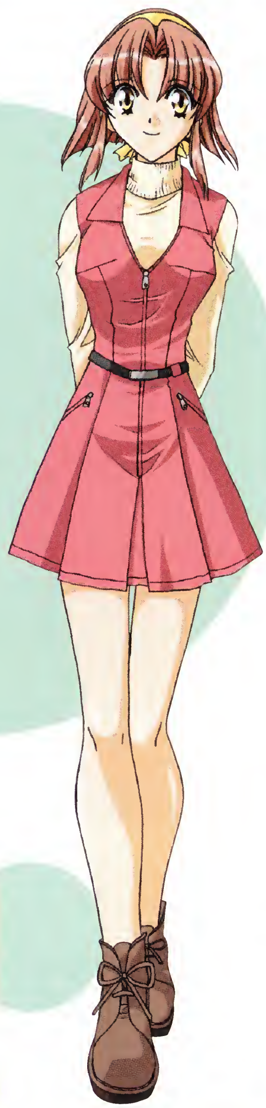
今月も期待の新作「ビックバンプロレス」続報や美少女ゲームファン待望「INFINITY cure.」のキャラクター紹介など盛り沢山の情報でお届けしちゃいます。



主人公と同じ大学の３年生。お酒が大好きな女の子。

「優しいね。……そういうところがそっくりなんだよ」

誠と同じ大学の３年生。今回のゼミの班長。
物事をきっぱりすっきり決められる芯の強い女の子。
外向的な外面で人当たりはとても良い。
運動神経は自称二重丸。
また、絵を描くのが得意。
料理は食べるのも作るのも好きな方だが、
その腕前は……？
とにかくにも、お酒が大好き。



川島優夏／カワシマ・ユウカ
Height：160cm
Age：20才
Birthday：8月3日
Blood Type：A型
Like：ミニスカート、家族、アルコール
Dislike：納豆

ネオジオポケットカラー

INFINITY cure.



美少女ゲームファン待望のアドベンチャーゲームが登場！

『インフィニティ』の完結編が、いつでもどこでも楽しめるネオジオポケットカラー版で登場。今回は気になるヒロインたちのプロフィールを紹介するぞ。

キッド | 11月予定 | 4,800円 | 恋愛アドベンチャー



普段はコンタクトレンズだが実は眼鏡ッ娘という、お嬢様。



「いくら人間があがいてみたところで、自然の美しさには到底及ばないもの」

一流大学に通っているお嬢様。
中学の時、優夏と同じ学校に通っていた。
休みを利用して、誠たちのロッジの隣にある別荘に遊びに来ている。
わがままでかなりプライドが高く、
やや人間不信な一面が見受けられるが、
本当は心根の優しいナイーブな女の子。
普段はコンタクトを着用しているが、
寝る間際等にはメガネに替える。

朝倉沙紀／アサクラ・サキ

Height：156cm
Age：20才
Birthday：11月7日
Blood Type：AB型
Like：自然、動物、私
Dislike：自然を蹂躪するもの、両親



穏和な外見からは想像もつかないが、かなりのスピード狂



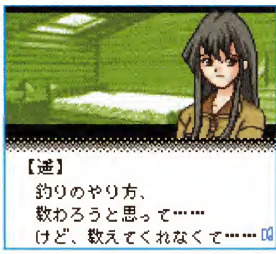
「『恋の岬で想いを告げて、愛の入り江で想いをとげる』。この辺の古い言い伝えみたいなものよ」

くるみの姉で、島の喫茶店でバイトをしている。
普段から海に慣れ親しんでいるので泳ぎが得意。
妹を溺愛している。
彼女の働く喫茶店は、劇中他のキャラクター達の
溜まり場として利用されることになる。
車の免許を持っているが、穏和な見かけによらず
スピード狂。免停……すでに6回。
普段顔には出さないが、
何やら深刻な悩みを抱えている様子……。

守野いづみ／モリノ・イヅミ

Height：163cm
Age：22才
Birthday：3月24日
Blood Type：O型
Like：探偵、推測、ママチャリ
Dislike：近所の漁師の源さん（お尻触るから）





好きなものにフナムシを選ぶという不思議な感性の持ち主

「人は、心を持ってるから、奪い合うんでしょう？」

普通であれば大学2年生になるところ、
飛び級して3年になった超・優等生。
誠と同じ班に所属。かなり内向的な性格。無口。
生い立ちが特殊なため、周りから特別な目で見られていることを察している。
ファッションや流行などには鈍臭く、
膝下くらいの中途半端なスカートを着用している。
なぜか誠に対してだけは少しだけ心を許しているような
言動を見せる。

樋口遙／ヒグチ・ハルカ

Height：157cm
Age：19才
Birthday：2月15日
Blood Type：B型
Like：水、フナムシ、両親
Dislike：タバコ、可哀相な目で私を見る人、卵、牛乳





いずみの妹。幼く見られることにコンプレックスを持つ

「……お兄ちゃんの胸は……あったかいよね？」

いづみの妹。高校3年生だが、
童顔で実年齢よりも幼く見られることが多く、
コンプレックスを感じている。
すべての物事に対して自然体で素直に向き合える
天真爛漫な性格の持ち主。
春休みを利用して姉のところで遊び過ごそうと、
島にやって来ている。
実は見た目よりもしっかり者。折り紙が得意。
誠のことを「お兄ちゃん」と呼ぶ。

守野くるみ／モリノ・クルミ

Height：152cm
Age：17才
Birthday：6月18日
Blood Type：B型
Like：いっぱい！
Dislike：ニンジン、ピーマン、タマネギ

ネオジオポケットカラー

ビッグバンプロレス

本格的アメリカンプロレスゲーム、ネオポケに登場！



明るく楽しく激しいアメリカンプロレスを堪能できる、ファン待望の「ビッグバンプロレス」。今回は3種類ある特殊ルールマッチについて詳しく説明するぞ。

SNK | 11月予定 | 3,800円 | プロレス

※通信ケーブル対応

ノールールデスマッチ

反則攻撃や場外乱闘なんでもありのデスマッチ。

場外カウントを取られないので、場合によってはリングの外で決着がつくこともある。逆にいえば負けそうになったからといって場外へエスケープしても意味がないということになるのだ。

イス攻撃や場外戦といったラフファイトを制するものが有利な試合形式である。



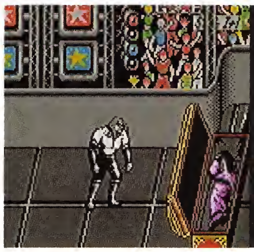
なんでもありのラフファイトが展開するノールール戦

棺桶デスマッチ

場外に設置された棺桶の中に相手を放りこめば勝ちとなる試合形式。

フォールやギブアップなどでは勝ちにはならない。どんなに優勢に試合を運んでいても棺桶に放りこまれたら即負けになってしまうので非常にゲーム性が高いデスマッチである。

棺桶はリングの片方にしかないので覚えておこう。



一瞬の油断が命取りになる危険性を持っているぞ

賞金デスマッチ

場外に設置されたポールの上に置かれた賞金袋を相手より先に奪えば勝ちとなる。

ポールの下で↑+Bと入力すれば登ることができる。相手が下から邪魔してきたらAボタンを連打して蹴落としてやろう。

邪魔する方もAボタンを連打で引きずり落とせるぞ。



ポールでの攻防はAボタンの連射が勝利の鍵になる

ネオジオポケットカラー

にげロンパ

ちょっと変わったRPG？ネオジオポケットに登場



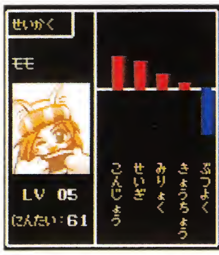
人間と魔物が共存する不思議な世界ニゲロンパ。この世界で繰り広げられる冒険ストーリーを描いたRPGがネオジオポケットで登場するぞ。今回はシステム概要についてちょっとだけ説明しよう。

電脳映像製作所 | 11月予定 | 3,800円 | RPG

※通信ケーブル対応

にげにげシステム

冒険を共にするキャラクターたちは、皆、様々な性格をしている。キャラの性格に合った行動をすれば喜び、逆に性格と合わない行動をさせると機嫌が悪くなって"忍耐"が下がってしまう。"忍耐"が下がり続けると、時にはパーティーを去ってしまうことも。逆に"忍耐"が上がり上機嫌な仲間はプレゼントをくれたり、やる気を出してパラメータアップしたりもするぞ。



プレイヤーの行動によって仲間との相性が変化するぞ

ワークベース

ワールドワーカー試験に合格すればプレイヤーは自分のワークベース（自分の活動拠点）を持つことができる。

ワークベースでは新しい仲間の募集をしたり、仲間を預けたり、いろんなことができるぞ。ワークベースにお金をつぎこめば、設備を増築して、どんどん便利に活用することができるのだ。



ワールドワーカー試験を突破してワークベースをゲットだ

仲間、募集中

「にげロンパ」では共に冒険する仲間を募集することができる。プレイヤーの宣伝方法によって応募をしてくるキャラクターたちのタイプが変化するぞ。

その中から気に入ったキャラを選び、仲間として雇うことができる。

また気に入らない場合は、仲間をクビにすることもできるのだ。



いろんなタイプの仲間が用意されてるので慎重に選ぼう

THE KING OF FIGHTERS 2000 設定原画集

クーラ・ダイアモンド



「アンチK'アーツ」のクーラちゃん。その大人びた表情に似合わず、１４歳しかもペロペロキャンディーが好物。なんだかかわいい。

K'



「ミニッツスパイク」をだすK'。主人公2年目も、素肌にレザーというイカした格好ですな。毎年夏に登場するのに暑くないのかぁ。

『ＫＯＦ』初の３０代女性キャラクターとして登場したヴァネッサ。趣味が通信販売ってところに、奥様なんだなってのを感じちゃうかも。



ヴァネッサ

包



小さい身体ながらも、サイコパワーを駆使して闘う包くん。この歳でこんなに強いなんて…。とても将来が楽しみだね。

ジョン・フーン

趣味が香水集めにアイドルの追っかけ、大切な物が遊佐未森のＣＤという、なんともかんともなキャラ。でもその強さは本物だ。





チャンとチョイを更正させるため、日夜努力しているキムさん。今年こそは彼らを更正させることができるのでしょうか？

キム・カッファン

椎　拳崇

超能力は戻らなくても、なぜかサイコチームにいるケンスウくん。アテナへの愛のパワーで、来年こそはサイコパワー復活だ。



今年もより一層かわいくなって帰ってきたアテナちゃん。ショートパンツなナマ足と、お団子頭がむっちゃくちゃかわいいっす。



麻宮アテナ



ユリ・サカザキ



金持ちで、しかもカッコイイだけど関西弁というイカす男のロバート。今年もその足技で、ユリちゃんにアタックしまくりだ（謎）。

ロバート・ガルシア

「覇王翔吼拳」炸裂！　今年のユリちゃんも元気いっぱいでがんばっております。ところで、ロバートとの仲はどうなったの？

クラーク

ネスツの野望をくじくため、今日もがんばってるクラークさん。トレードマークのサングラスを外してみたいと思ってるのは私だけ？



クラークさんといつもなかよしな感じのラルフさん。上官の命令とはいえ、毎年『ＫＯＦ』に参戦するのはつらくはないのだろうか？

ラルフ

キング

『ＫＯＦ２０００』でも、足技が冴えるわたる「キング」。その美貌と足技で、なみいる強敵をばったばったとなぎ倒す。





厳しい修行の証ともいえる破れた道着を着て虎砲疾風拳をだす「リョウ・サカザキ」。といってみたけど、実は貧乏で破れてるだけだったり…。

リョウ・サカザキ

二階堂紅丸

つんつん頭とヘソだしルックが特徴の二階堂紅丸。今年からは自分のチームを得たことによって、より一層がんばっていることでしょう。

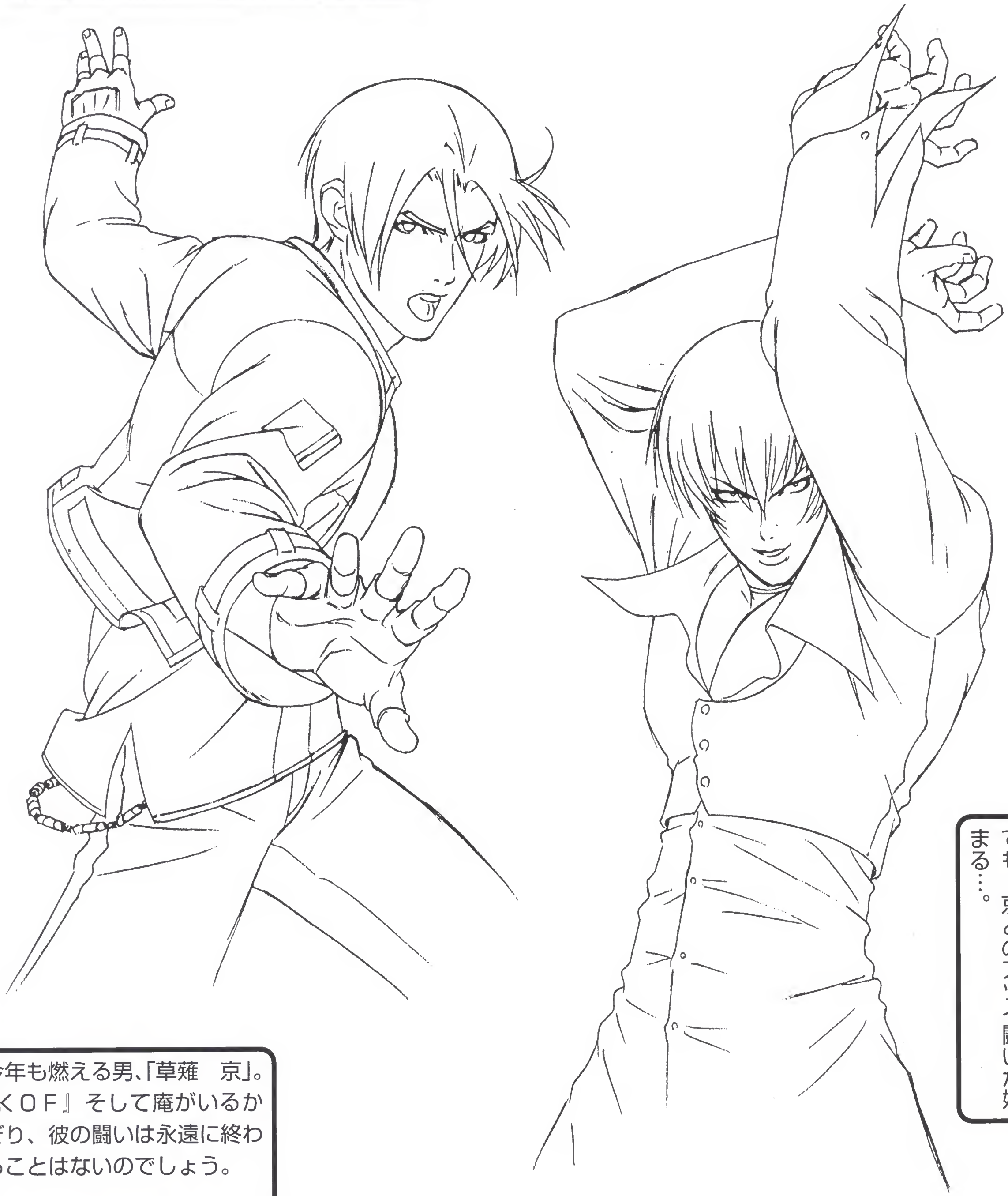




今年もそのダイナマイトなボディに磨きがかかった舞ちゃん。なんだか、横から乳が見えてなんだかとってもムフフな感じが…ぐはっ。

不知火　舞

草薙　京

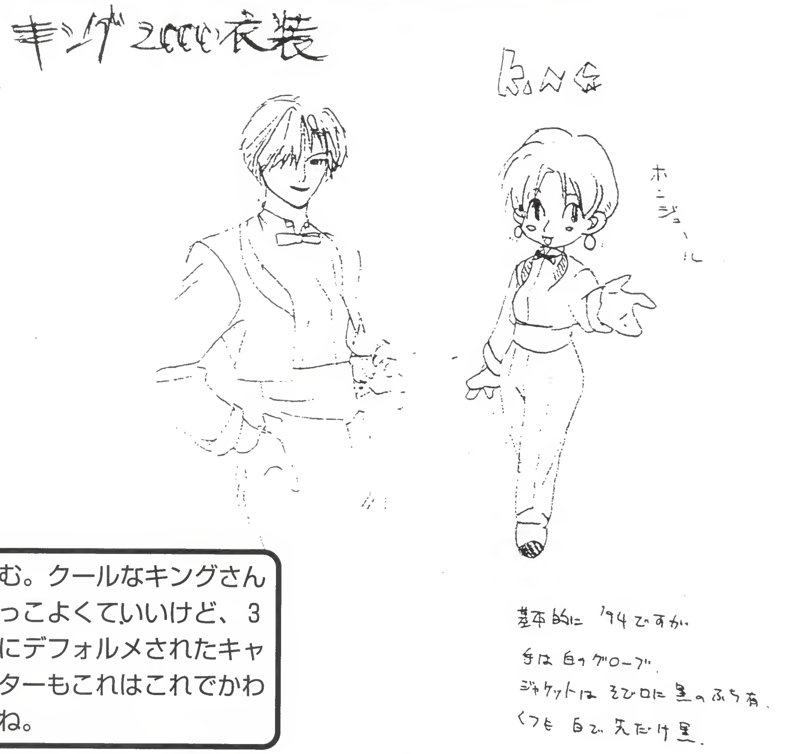


今年も燃える男､「草薙　京」。『ＫＯＦ』そして庵がいるかぎり、彼の闘いは永遠に終わることはないのでしょう。

京のライバル「八神　庵」。ライバルというよりただの追っかけ？　今年の『ＫＯＦ』でも、京とのアツイ闘いが始まる…。

八神　庵





う〜む。クールなキングさんもかっこよくていいけど、3等身にデフォルメされたキャラクターもこれはこれでかわいいね。

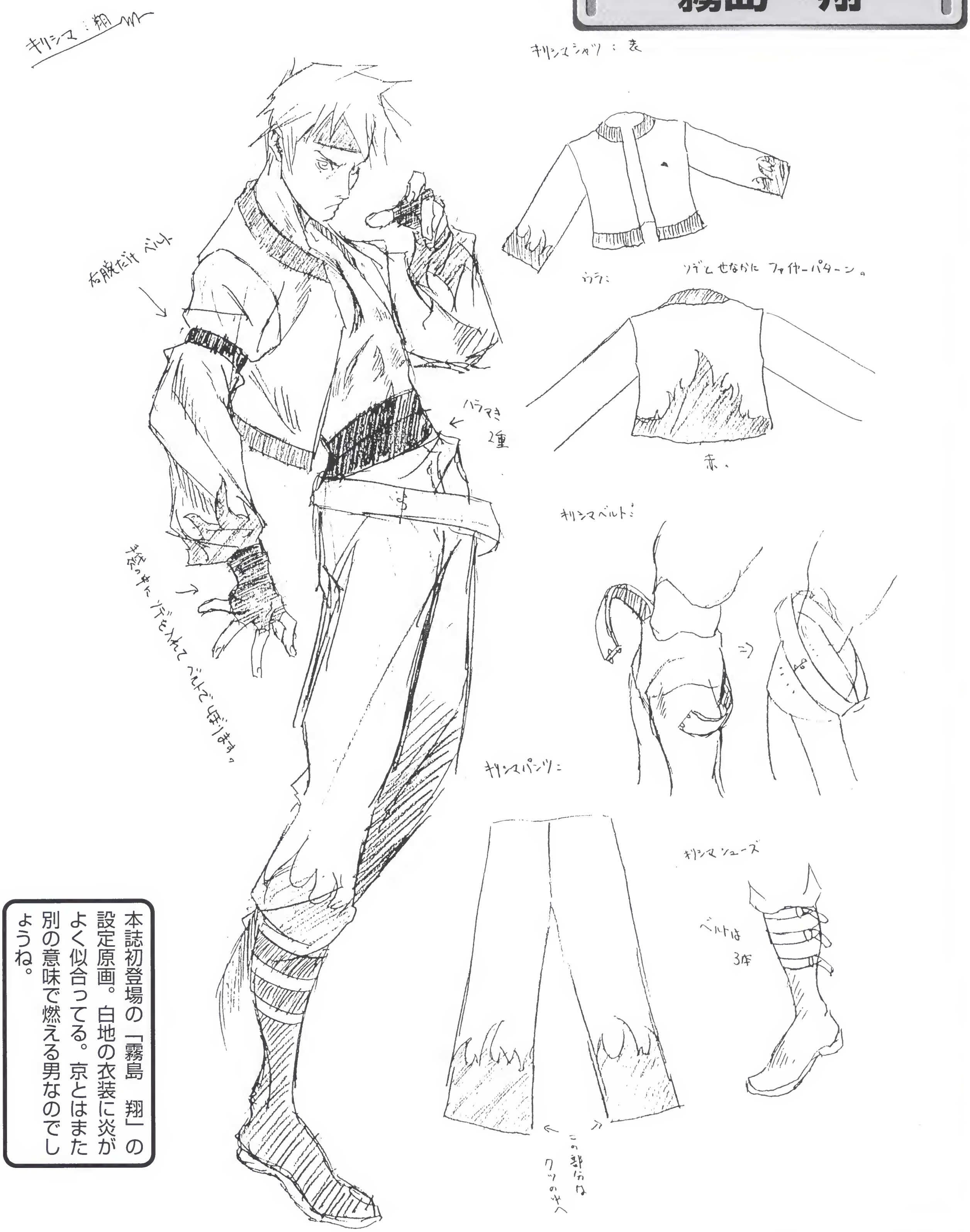
キング



きゅっと引き締まった肉体がかっこいいマリーさん。その肉体から繰り出される投げ技からは、誰も逃れることはできないのです。

ブルー・マリー

霧島　翔



本誌初登場の「霧島　翔」の設定原画。白地の衣装に炎がよく似合ってる。京とはまた別の意味で燃える男なのでしょうね。

麟



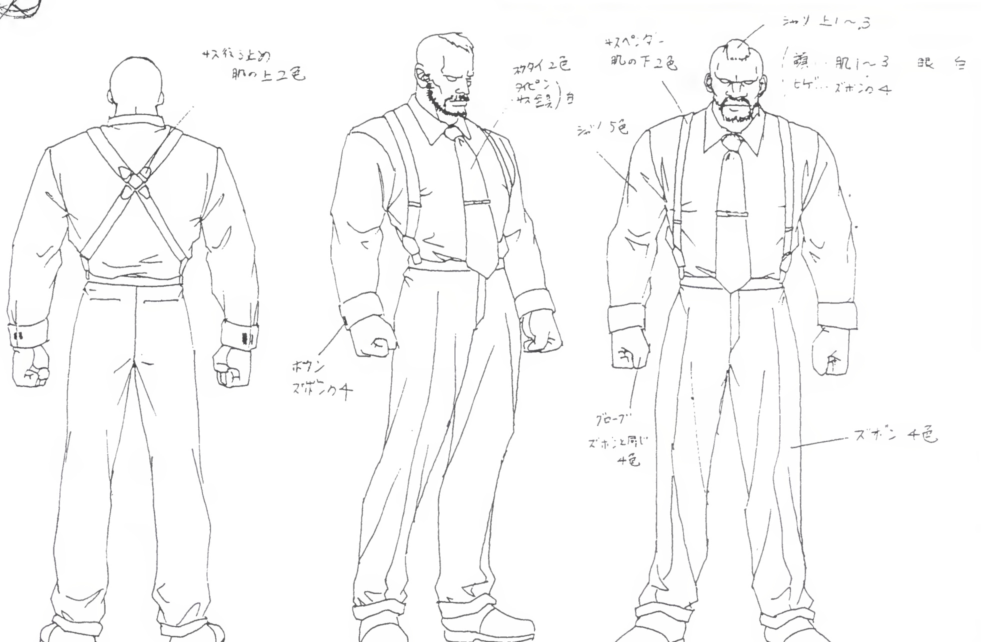
いろいろと謎が多い麟の設定原画。きゅっと引き締まった肉体とおさげが特徴だ。いかにも悪人って感じがするけど、実際のところは…？



渡部　薫

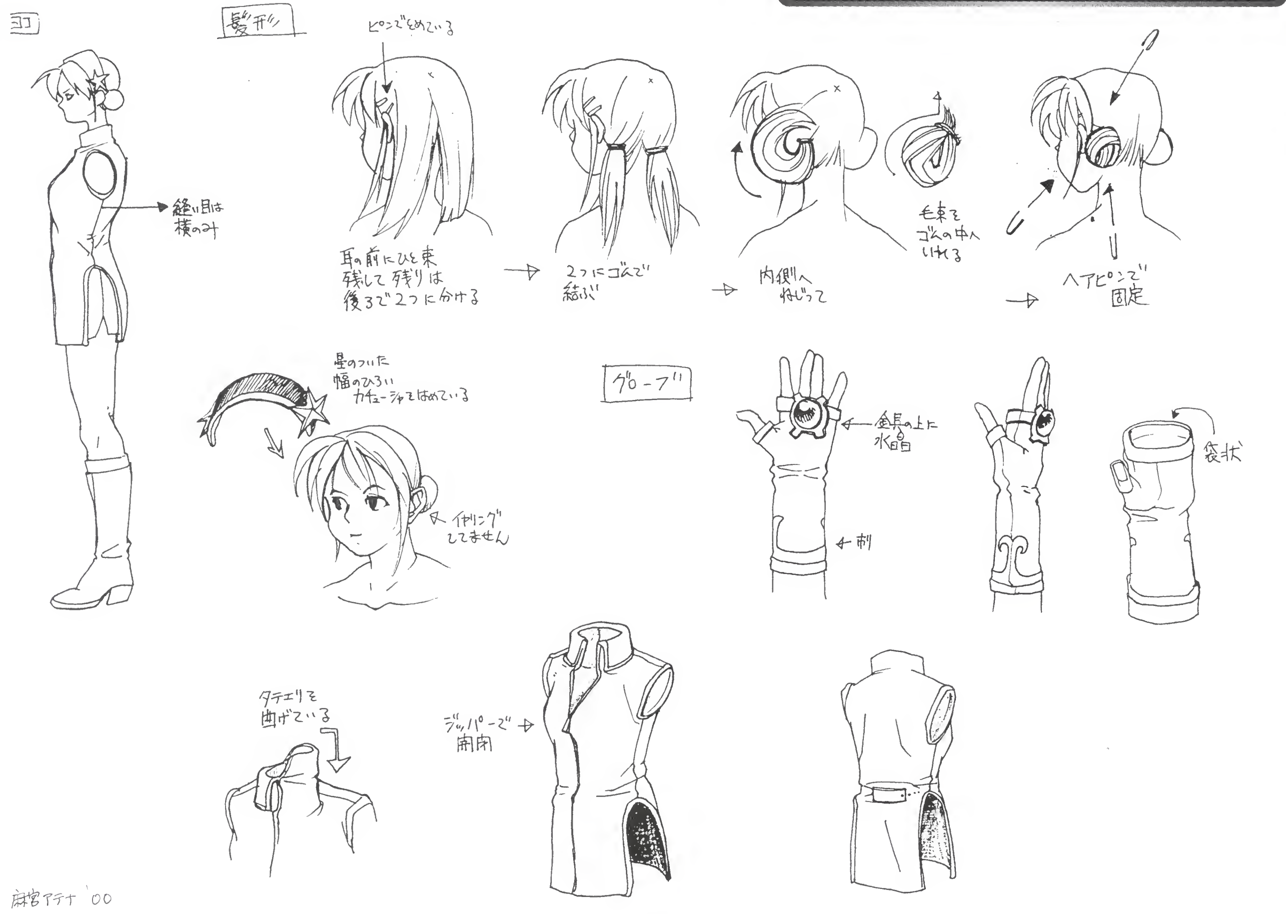
包のアナザーストライカー、「渡部　薫」ちゃん。メイドさんっぽい衣装と、胸の谷間がチャームポイントなのです。

セス

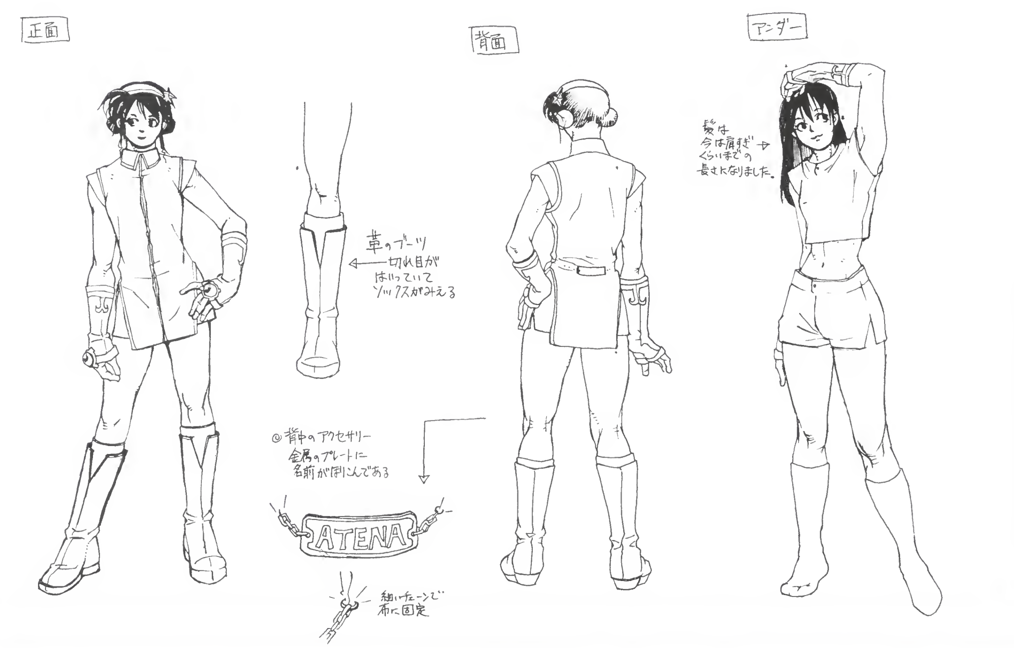


クールなオヤジ様な感じがオヤジマニアにはたまらないセス。『KOF2000』では、新キャラクターとしてオヤジパワーを発揮。

麻宮アテナ



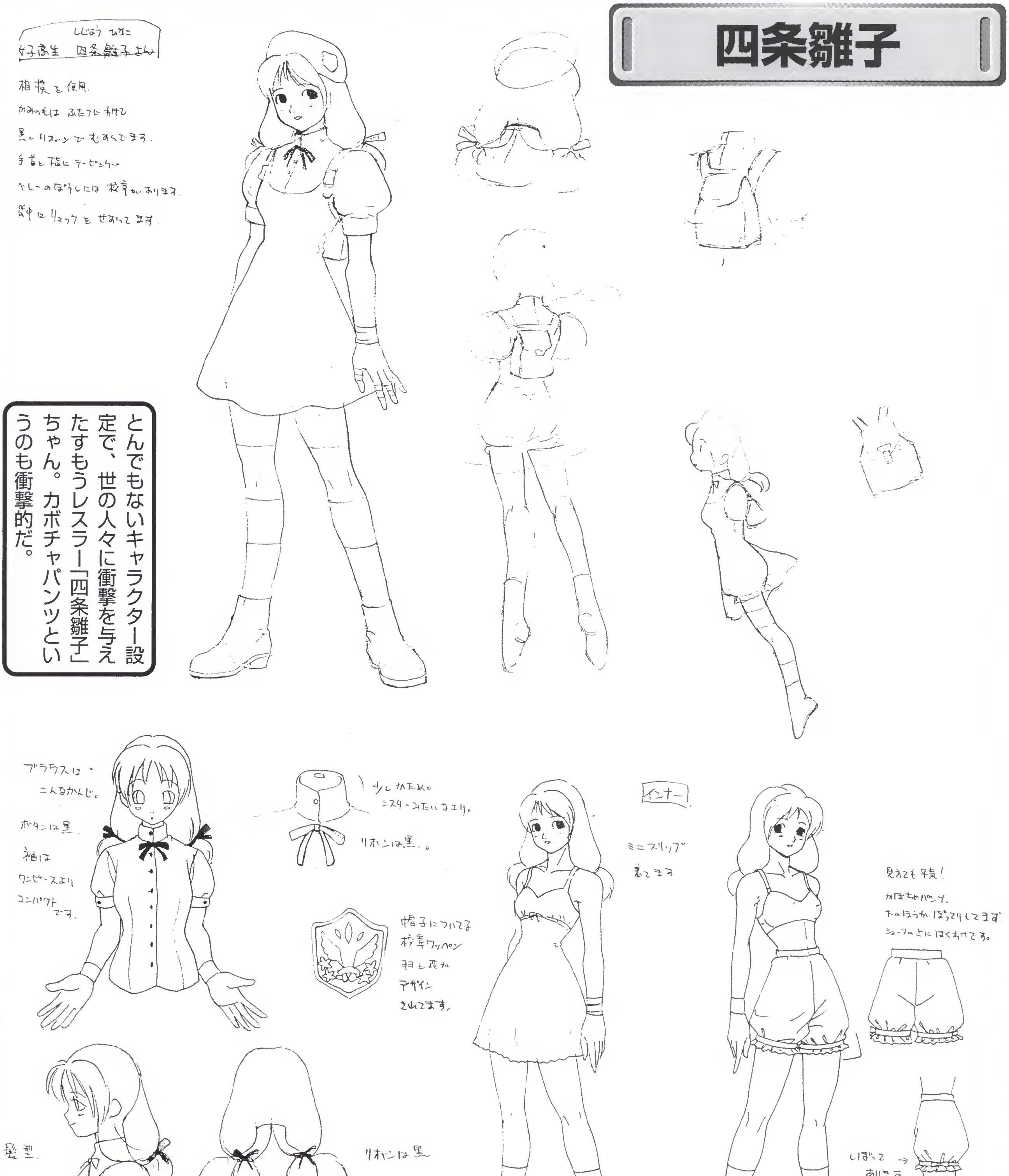
麻宮アテナ '00

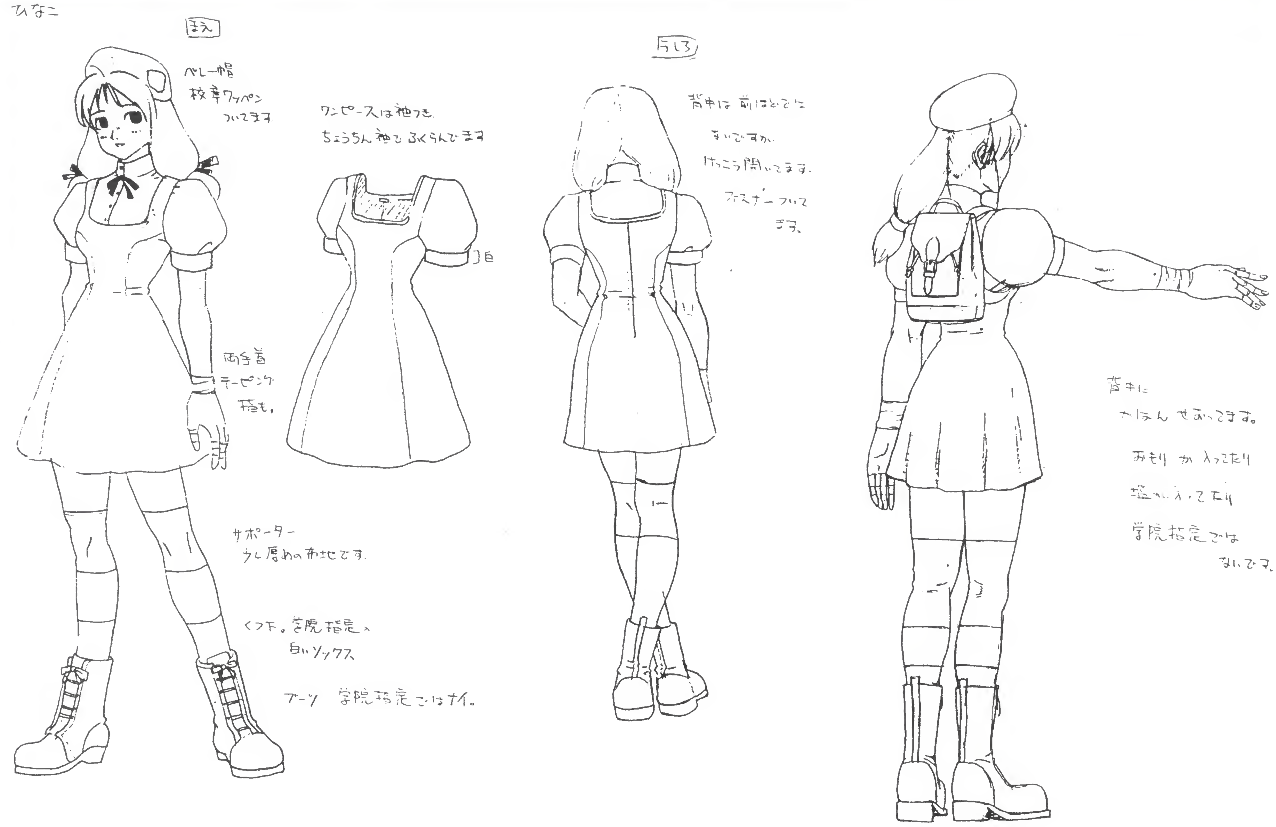


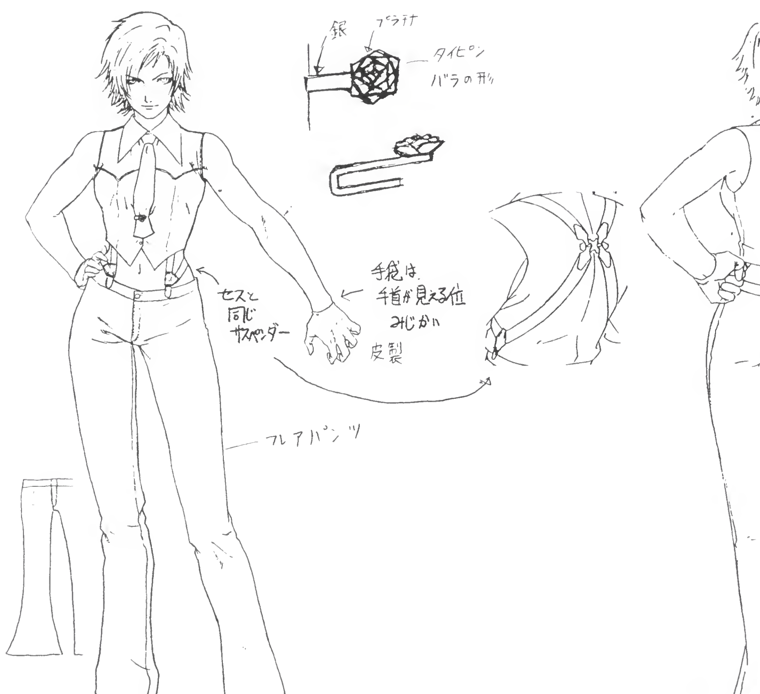
衣装も新しくなって、さらにかわいさも倍増の麻宮アテナちゃん。ロングヘアや、ボブもいいけど、お団子な髪の毛もらぶりぃだね。

四条雛子

とんでもないキャラクター設定で、世の人々に衝撃を与えたすもうレスラー「四条雛子」ちゃん。カボチャパンツというのも衝撃的だ。







クールな若奥様、ヴァネッサ。薔薇のタイピンとか、身に着ける物1つ1つにも、こだわりがあって、ハイソな印象を受けますね。

ヴァネッサ

8月16日～9月15日

9月版 NEO･GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

新作が出ない淋しい毎日…しかしNGP『頂上決戦』再び盛り返し状態 !?

1　1,628P　'99.12.2発売
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　CD

キャラ選択時に特殊コマンドを入れることによって京&庵がプレイヤーキャラとして追加されるぞ！

2　1,112P　2000.5.25発売
メタルスラッグ3　ROM

前作のキャメルスラッグに続き「ダチョウスラッグ」が登場。移動スピードの速さと優れたジャンプ力がウリのイカしたダチョウだ！

3　875P　2000.2.25発売
餓狼　MARK OF THE WOLVES　ROM

「起き上がった直後」や「食らい・ガード硬直が解けた直後」から決めることができるようになるというコマンド投げ強し！

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS　CD	'98.12.23発売	761P
5	幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～　CD	'99.2.25発売	513P
6	～幕末浪漫～月華の剣士　CD	'98.3.26発売	127P
7	メタルスラッグ2　CD	'98.6.25発売	96P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル　CD	'97.3.30発売	64P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　ROM	'99.9.23発売	35P
10	幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～　ROM	'99.1.28発売	8P

NP ネオジオポケット TOP5

1	伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～	875P	2000.6.22発売
2	頂上決戦最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	847P	'99.12.22発売
3	COOL COOL JAM	761P	2000.8.10発売
4	THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	633P	2000.7.6発売
5	SNKベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ ～SNKサポーターズバージョン～	528P	'99.10.21発売

PS プレイステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	672P	2000.3.23発売
2	SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	235P	2000.3.9発売
3	SNKベストコレクション ～幕末浪漫～月華の剣士	203P	2000.2.24発売
4	SNKベストコレクション 餓狼伝説WILD AMBITION	184P	2000.7.20発売
5	SNKベストセレクション　メタルスラッグ	58P	'99.9.9発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　EVOLUTION	711P	2000.3.30発売
2	COOL COOL TOON	623P	2000.8.10発売
3	ティンクルスター　スプライツ	256P	2000.3.25発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	81P	'99.6.10発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	13P	'98.10.1発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10　ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　☎06-6634-4020
4号店　☎06-6634-5820
7号店　☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4　JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

『KOF2000』首位より動かず！ その他復活組がそろって大健闘！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	格闘アクション	798P
2位(3)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	672P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	635P
4位(ー)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	462P
5位(5)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	273P
5位(ー)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	273P
7位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	231P
8位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	126P
8位(ー)	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	126P
10位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	格闘アクション	105P

【総評】

今月もたくさんの投票ありがとう！ そしてお知らせ。今までいろんな方々がいろんな意見を寄せてくれたこのコーナー、なんと今回で最終回です（笑）。あまりに突然で、悲しむヒマもなく総評！

今回の1位は、先月に引き続き『KOF2000』に決定！ しかもクーラちゃんの登場で盛り上がっているご様子。家庭用の発売が相変わらず未定になってますが、早くおうちで遊びたいですね。ここはぐっとこらえて待ちましょう。

2位には『餓狼MOW』が再び逆転に成功してランクインしました。

そんなわけで『KOF'99』は3位に納まっているようです。しかしまだ油断は禁物…。

そして4位にはなんと、『RB餓狼』が大復活！「あの頃が1番良かった…」などという意見もちらほら。

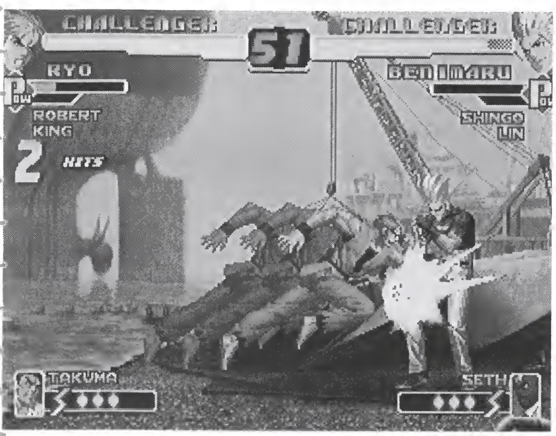
5位。前回と同じく『武力』、そしてこちらも復活組である『RBSP』！ コーナー最終回にして奇跡の（失礼）復活劇が見られるとは…。

ちなみに8位の『天サム』、10位の『KOF EVO』も大幅にランクアップしてベスト10復活となりました。本当におめでとうございます！

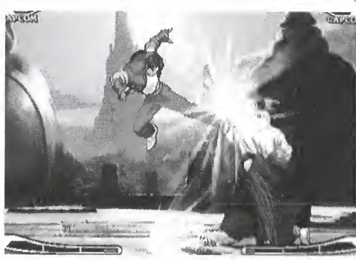
最後にオマケ。集計外と知りつつも投票してくれた方々のために、こっそり集計してみました☆『CVS』は…なんと441ポイント！ 5位に位置づけることができますね。

※　※　※

「ソフト人気BEST10」は残念ながらこれで終わりです。これからもネオジオファンとして、大好きなゲームをプレイし続けていってください！ それでは今までたくさんの投稿、ありがとうございました！ さよ～なら～。



まだまだ人気は衰えない『KOF2000』



今回こっそり紹介しちゃった『CVS』

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	19,456P
2位(3)	リアルバウト餓狼伝説	13,094P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12,872P
4位(5)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	11,031P
5位(4)	～幕末浪漫～月華の剣士	10,950P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,831P
7位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	10,317P
8位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	9,855P
9位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	9,678P
10位(10)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	9,145P
11位(11)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	8,059P
12位(12)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	6,461P
13位(13)	真サムライスピリッツ	5,266P
14位(14)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	4,855P
15位(15)	武力～BURIKI・ONE～	4,373P
16位(16)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,446P
17位(17)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,866P
18位(18)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,836P
19位(19)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,622P
20位(20)	餓狼伝説スペシャル	2,548P
21位(21)	風雲スーパータッグバトル	2,470P
22位(22)	メタルスラッグ2	2,036P
23位(23)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,907P
24位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,897P
25位(25)	餓狼伝説3	1,866P
26位(30)	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	1,765P
27位(26)	サムライスピリッツ	1,762P
28位(27)	ブレイジングスター	1,542P
29位(28)	マジカルドロップⅢ	1,153P
30位(29)	天外魔境真伝	971P
31位(31)	龍虎の拳2	942P
32位(32)	メタルスラッグ	886P
33位(33)	剣客異聞録　蒼紅の刃	814P
34位(34)	パルスター	740P
35位(35)	餓狼伝説2	725P
36位(36)	メタルスラッグX	723P
37位(37)	わくわく7	644P
38位(38)	ティンクルスタースプライツ	623P
39位(39)	餓狼伝説	584P
40位(45)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　EVO	557P
41位(40)	マジカルドロップ2	534P
42位(41)	NINJA　MASTER'S	512P
43位(42)	ワールドヒーローズパーフェクト	503P
44位(43)	キング・オブ・ファイターズR－2	474P
45位(44)	キング・オブ・ファイターズR－1	452P
46位(46)	ソニックウィングス3	393P
47位(47)	KOF'96　NEO・GEO Collection	375P
48位(48)	BREAKERS	365P
49位(49)	パズルボブル	362P
50位(50)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	359P

お便り募集

今までお世話になりました（笑）♡　今回をもちまして本コーナーは終了とさせて頂きます。

投票やコメントは募集終了となりますが、ご意見、ご感想などありましたら、ネオジオフリーク編集部まで送ってください！

お待ちしてま～す♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2－13－12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

クーラちゃん激ラブ！　あ～もう♡♡…お兄ちゃんになりたい（笑）。
●PN／パール（静岡県）

ついに復活したオロチ一族（特にクリス）に万歳です。システムも使いやすくなって、ストライカー呼出のタイミングが増えたのはウレシイ！　クーラとK'も気になるです。
●PN／ミナミ翼（神奈川県）

クーラちゃん最高！　EDでマジ泣きました！　死ななくて良かった…。『KOF2001』では主人公チーム希望！　クーラ・ダイアナ・フォクシー・キャンディでもし出たら、オレはエディットでは使わない！　家庭用で早くやりたい！
●PN／月夜大蛇血狂庵（大阪府）

祝・システム改善～！　おかげさまでストライカーの使い方の幅がぐ～んと広がりました。これを機にストライカー極めたいと思います！　対戦相手募集！
●PN／皐月鳳凰（東京都）

CAPCOM VS. SNK THE MILLENNIUM FIGHT 2000

このタイトルは残念ながら集計外とさせていただいておりますが、それにも関わらずたくさんの声が寄せられたので紹介したいと思います。

豪華すぎんぜ、このメンバーはよ！　システムがシンプル？　いいじゃんよ！　自分が楽しくプレイできりゃそれでさ！
●矢代智さん（新潟県）

さすがに見た時は感動した。『頂上決戦』ですでにカプコンキャラとSNKキャラが闘っていた訳だが、やはりネオポケよりも感動は倍以上だった。今はひたすらバーサス稼ぎに熱中している。おかげで閉まっていた『頂上決戦』の封を再び開けることになりました。
●PN／ささくれ堂（北海道）

ドリームキャストのソフトの方で、カラーエディットモードをやっています。リョウ・サカザキの道着を黒くして『武力』のリョウ・サカザキにしちゃってるよ自分（アホ）。やってる人絶対いるはず（仲間）！　意外としっくり。
●PN／くぅ先生（栃木県）

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

舞を使ってます。演出がすごく凝ってて（EDとかスタッフロールとか対戦前デモとか）好きです。
●PN／采姫炬（東京都）

バランスの良さもさることながら、やはり最後のプレイ結果画面は、次回のプレイのいい指針になってくれた（最近はスコアすら出してくれないゲームもあるから…）。
●PN／CLUB-MYK・Hyper（北海道）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	257P
2位(1)	剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	格闘アクション	248P
3位(3)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	186P
4位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	143P
5位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	131P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	103P
7位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	96P
8位(8)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	92P
9位(10)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	85P
10位(－)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVO	SNK	格闘アクション	71P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑?）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡　ゲームに対する不満をぶちまけよう！

【読者の一言】

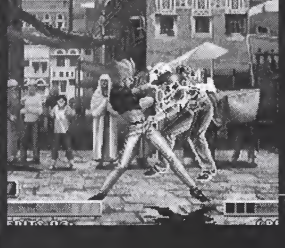
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

アナザーストライカーがやけに容量食い過ぎているような気がする。それでかけ合いや勝利ポーズが減ったりするなら本末転倒。だんだんと「チームバトルのKOF」というコンセプトから遠ざかっているような気が…。他人の力を借りてまで勝とうとは思わないし。

それと、雛子は新人のクセにでしゃばりすぎ。いつの間にか他の3人を引き立て役にしやがって！　アンタのせいで香緋が…。
●PN／CLUB-MYK・Hyper（北海道）

実は…あまり面白くありません。悪い意味で「飽きた」。なんていうか…突拍子もないアナストも、驚くのは最初だけ…かも。ファンの人ごめんなさい。
●PN／魁（東京都）

シリーズ中最も不人気率が低い『'98』。これが本来のKOFの姿なのかもね…



初心者向け格ゲー講座

Grade-1

グレード・ワン

何故か突然最終回を迎えることになった、初心者向け格ゲー講座「グレード・ワン」。
今回は攻略スタッフに話を聞いてみることになったのだが、果たしてどうなることやら…

講師：修羅騎士　鷹／ヒデ本条／飲み頃KING／ILP-ケンちゃん

はい、どーも。とうとう最終回を迎えてしまうこのコーナー。

今回は最終回なんで、攻略云々はこの際やめてしまって、他のライターさん達を交えてお話でも…ってひぃぃぃぃぃ。いねえ！　人がいねえ！　みんな帰っちまったぁ！　うひい、こりゃいかん。企画倒れですか（泣）。

あ、よくよく見るとたろさんが転がってた。ありゃあ、死んでるな。

～5時間後～

（ヒデ本条やつれて出現）

あっ、G（ヒデ本条）君来たぁ～。あのね～、コメントを…

ヒデ：やなこった。

「祭りの終りに」の巻

解析／飲み頃KING

ぬあにいいぃぃぃぃぃぃ？

仕切り直し（汗）

まさかこんなにあっさりと当初の企画が終了してくれるとは思わなかった…まじで。ちちい、どーしたもんかのう…。

（ILP-ケンちゃん半ギレで出現）

おおう、おけんけん、どーよ？

ケン：きーてくださいよー。AMショー逝ったんすけどねー、GGXの大会5時間も待ったのにあっさり負けちまったんすよー。もうかなりげんなりですねー。キレそうです。

うむうむ、まあそんなもんだ。てか、キレんな（涙）。

ケン：てゆーかですね！…

いや、もうわかった。人生がんばれ（涙）。

～3時間後～

（L.L.terra異界より出現）

てら：へけけ。

ぬお、どっからきやがったこの変態。

てら：ここに来る途中に幼●を2、3匹パクってきたぶぁい。ハァハァ…。

おう、いいね！　山分けしろやこら（涙）。てか、興奮しすぎじゃ。しゃー、この野郎。

てら：いやぶぁい。これは全部ぽっくんのでしゅ。

なんだよ、きたなくねえ？　僕らあ、血を分けた兄弟じゃねえかよう。

てら：へけけけえーい、ともだてぃんこーう！

（L.L.terra、叫びながらルーラで虚空の彼方へ去る）

…逃げやがったか。まあ、なんてゆーか、真性のド畜生だな。

～2時間後～

（DSP-たろりん起床）

む、起きたか。って、もっと前から起きてたような気がしなくもないが、まあいっか。たろさ～ん、なんか一言物申してくれよう。

たろ：ブリーチで痛んだ毛髪と頭皮をア○ランスの夏ケアに一緒に行って診てもらってこようぜ、のみちん。

…うおう、起きて開幕の一言がそれかい（笑）。てか、僕はブリーチなんつーもんはしてないけど、確かに毛根が滅びさる音が聞こえてくるような気もするぞ。よくよく考えたら夏が終わってるような感じもするが、まだやってんなかな？

どっちにしても二十代で麟みたいになっちゃったら確かに寒いものもあるし。誰かに「オートで麟のコスプレしてるようなもんじゃん」などと言われちまったら、もはやその路線をつきつめるしかなさそうだし。

たろ：ねみい、ドラ○エ飽きた。寝る。

って、また寝るんかい（笑）。

たろ：将来の夢は人●学園の所長になって、まがった鉄パイプをバーナーであぶってまっすぐに戻そうとするデモンストレーションをすることです。

悪魂退散！　…てか、実際のところあんのか？　●間学園。あったらあったですっげえイヤな感じだけど。そもそも、言ってることがわけわかんねえ（涙）。

たろ：愛情注入！さらばじゃ～。

むー、寝ちまった。よくよく見たらG君も寝てるし。なんかファラオのような格好で寝てるけど。実は王族の出身だったのか？

（再び異界よりL.L.terra出現）

てら：何が欲しいの？

…もちろん私でしょ。って、なんじゃらほい。さっきまで何してたんですか、先生？

てら：そりゃあ、もう…ねえ？

おう、いいね（涙）。coo－だ。

てら：じゃあぽっくんはこれで…うっ……ふう。

（L.L.terra悶絶死）

逝ってしまわれたか…。まあ、これで少しは日本も平和になるでしょ、多分。

～3日後～

むう、ずいぶん時が過ぎてしまったのう。まあ、間に合わなかった人達は仕方ないんであきらめますかね。

んでは、最後になりましたがぁ…

（修羅騎士　鷹、なんだかわからんうちに出現）

あ～、こいつぁいいところに。んとね、このコーナー今回で最終回なんだわ。せっかくなんでなんかコメントくださいまし。

鷹：ん？うん…。

…ってなんでいきなり寝袋いくの？ひいいぃぃぃぃぃ。

今月のまとめ

あっ、寝てしまった…（汗）。そんなこんなで意味不明の会話ばかりが飛びかった今回でしたが、最終回ということで勘弁してください。それではみなさん、さよーならー。

NF攻略陣がお答えする 格ゲーQ&A

みんな夏の格闘ゲームラッシュを楽しんでるかな？結構いいゲームが出てるんでどれをやればいいか悩むかも…。ま、とにかく最初の質問にいってみましょ〜。

Q『CAPCOM VS. SNK』の紅丸で、「しゃがみ強キック→キャンセル雷光拳」という連続技をしたいのですが、雷光拳がよく居合い蹴りになってしまいます。先生、なんとかしてください！

●PN：レッシィ／（東京都）

A：え〜と…、SNKのゲームしかやってない人にはなじみが薄いんですが、CAPCOMの格闘ゲームのコマンド入力は“ボタンを離した”時にもボタンを押したことになるんです。だから、↓↘→のコマンドを入れたと同時に強キックボタンを離してしまっているため、居合い蹴りに化けてしまう場合があるんですね。離したら入力されるってことは、コマンド入力時に強キックボタンを押しっぱなしにしとけばOK。そうすれば居合い蹴りに化けず、キチンと雷光拳が出るはず。慣れるまでちょっとやりずらいけど、他のキャラにも応用できるのでちゃんと練習しておきましょ〜！

では、読者さまからの次の質問にいってみましょ〜！

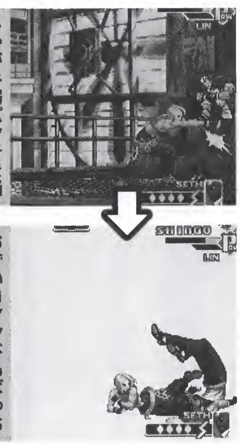
Q『KOF'99』でマリーの「しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルM・タイフーン』がどうしても出せません。どうやれば良いのでしょうか？

●PN／匿名格闘家ダティ夫（兵庫県）

A：はっきり言って、むりやりコマンド入力したんではほとんど成功しないでしょう。こういう複雑なコマンドを使用した連続技の場合は、”先行してコマンドを入力“するのが重要になってきます。

詳しく説明してみると、しゃがみ弱キックを当てた後のしゃがみ弱パンチを、「→↘↓↙←→↘↓＋弱パンチ」で出しましょう。ここまでできれば、レバー入力はあと↙←だけなので成功するはず。このコマンド入力も慣れるまでが結構大変なので、がんばって練習してください！

といっても『KOF2000』になってマリーはM・ダイナマイトスウィングの性能が良くなっちゃったのであまり必要無くなっちゃったけど、確実に他のキャラ、格闘ゲームでも応用できるので習得した方がいいですね。



しゃがみ弱パンチを当てる時に先行でコマンド入力しておけば…

むずいコマンドもばっちり。成功率も上昇まちがいなしだ

攻略陣オススメ このキャラを使え！

今月紹介するキャラは『CAPCOM VS. SNK』のルガールだ。ルガールといえばKOFシリーズのボスキャラというイメージが強く、その圧倒的な力で世のプレーヤーを苦しめてきた訳だが、今作のルガール様の性能はあまり高くない。スーツ姿で戦っているのでその辺は割り切らなくてはいけない（意味不明）。

さて、そのルガール様の今回の主力技は、ズバリ遠距離立ち強パンチ!!

この技でとにかく相手を押していこう。そして、たまらず跳び込んできたら遠距離立ち強キックで迎撃!! 相打ちになることが多いが、一方的に負ける事が少ないので信頼できる対空技だ（リーチの長さはさすがにカイザー）。後はジャンプ弱パンチで跳び込み、適当に連続技を狙っていこう。

とにかく、『CAPCOM VS. SNK』というお祭りゲームのルガールを堪能してほしい。KOFのボスキャラが、STⅡや餓狼のボスキャラと対決してしまうのだ!! くれぐれも松崎●げるに似てるなんて思ってはいけないぞ。



夢の対決。まさかこんな時代がくるとは…

鷹の新リアルファイト Final-Round

テーマ●作者急病の為、今月で打ち切り（笑）

編：『CAPCOM vs. SNK』だけど発売されて1ケ月がすぎたね。まだまだ盛り上がってる？

鷹：うい〜っす。風邪ひいちまいました…。あっ関係ないっすね（汗）。ゲーセンではまだまだ対戦は冷めてませんよ。でも家庭用がすぐに出ちったからゲーセンで必至こいてやる必要もあんまりなくなったせいか、なんとなくだけど、人が少ないような気もするっすね。俺は金に余裕がないんだけど“ゲーセンでやる派”だからゲーセンにちょくちょくいってしまいますね（笑）。今だからいいますけど、締め切りをブッち切ってまでゲーセンにいっちまったこともありました…（汗）。

編：…締め切りは守ろう!! で、家で練習してゲーセンへいって腕を試すみたいな感じだったら理想的なんだけどね。ずっと家にこもりっぱなしじゃなくてさ。

鷹：ひぃいいい。そういえば、カラーエディットあるじゃないですか？ それでデスね、なんか怪しいのをいくつか目撃しましたよ。例えば、ユリの脚を肌色にして生足感覚…つーか裸胴着なモノとか、キャミィの全身を肌色にした素っ裸っぽいやつとか（笑）。あと、真っ黒なダルシム…なんか闘ってて感じ悪かったです（笑）。

編：ある意味すごい勇気のある人だね（笑）。それで、ゲーセンではどのキャラが多く使われてるの？

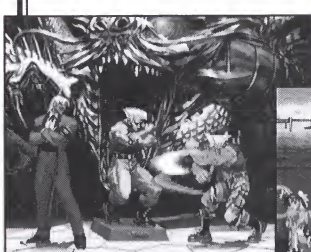
鷹：ん〜、キング、バイス（EXも）、ブランカで、次いでリュウ、ケン、ガイル、庵あたりかな〜。まぁこの中には露骨に強いといわれているキャラが数名入ってますね。レシオ3とか4のキャラなんかは滅多に見ないのが現状っす。それでもって構成ですけど、2ー1ー1、1ー1ー1ー1ってのが多い感じがしました。やっぱり兵隊は多い方がいいって感じなんですかね？

編：なるほどぉ〜。

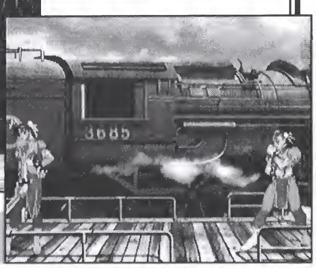
鷹：そういえば、試合前のキャラの掛け合いとかって色々あるんですね。とりあえず、CvsSならではのモノなら、リュウvs京、春麗vs舞、ベガvsギースorルガールor庵、キャミィvsバイス、ガイルvsルガールなどがあるんですが、ガイルvsルガールは最初見た時に『これヤバくね？』と思いつつも笑ってしまいました（笑）。

編：あれを見ると『K.O.F'94』を思い出すよね（笑）。

鷹：やっぱ？（笑）。あ…もうスペースがないっすね。んではこの辺で、つーか今まで阿呆な会話に付き合って頂いた読者様、本当ありがとう…そしてさようなら



噂のルガールvsガイル!! 石像壊れます（笑）



ヒロイン対決では舞が春麗のコスプレしてる模様

ネオポケの名作をバッチリ徹底攻略!!

ネオポケ攻略

このネオポケ攻略では、今までに発売されたネオポケタイトルから、毎月どれか1つをピックアップして攻略していく。
今回攻略するのは前回に続いて傑作アクションシューティング「メタルスラッグ2ND　MISSION」。

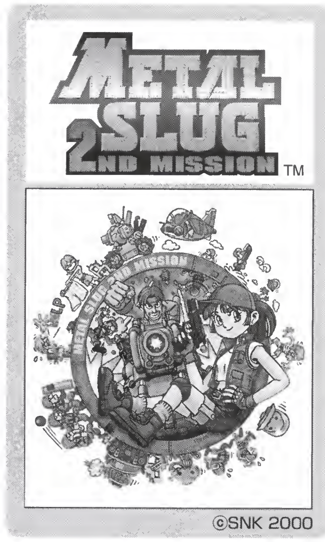
攻略／DSPーたろりん

メタルスラッグ 2ND MISSION

メタスラ激攻略シリーズ！ 今回は女性キャラ編

傑作アクションシューティンゲゲームの続編。前作より大幅にグレードアップしたディティールはもちろん種類が増えたパワーアップガンなど、ボリュームアップした内容がファンの熱い支持を集めている。

メーカー	SNK	容量	32M
発売日	2000年3月9日	ジャンル	アクションシューティング
価格	3,980円	備考	なし



©SNK 2000

2度に分けてお送りしているメタルスラッグ2nd MISSIONの攻略。今回は女性キャラ編だ。

武器解析

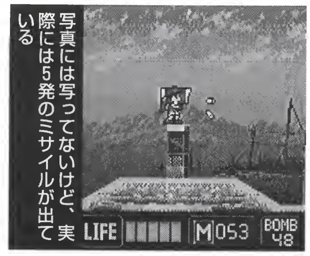
攻略に入る前に、女性キャラ時にのみ出現する武器について解説していこう。

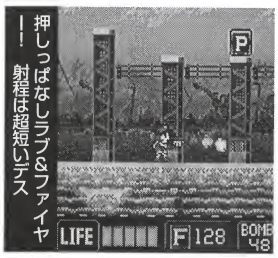
ミサイルポッド

5方向にミサイルを発射する武器。広範囲をカバーできるのが特徴だ。1発ごとの威力はそれほどでもないが、近くから発射して同じ敵に複数のミサイルを当てるようにすれば、それなりの威力が期待できる。

ファイヤーガン

いわゆる火炎放射器。Aボタンを押しっぱなしにすることで、炎を出しっぱなしにすることができる。しかし、その間は当然ながら弾薬がモリモリと減っていくので注意しよう。敵兵士を倒す時は、ちょびっとだけ火を出すか、近接攻撃を使うとよい。

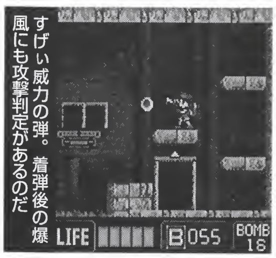

写真には写ってないけど、実際には5発のミサイルが出ている


押しっぱなしラブ&ファイヤ!! 射程は超短いデス

威力はかなり高いので、道中の敵戦車やボスを倒す時に便利。ただし、射程はあまり長くない。

バズーカ

威力の高い弾を発射する。弾は一直線に飛んでいき、射程に制限はない。連射こそできないものの、1発の威力は最高級。ボス戦などで活用したい武器である。


すげぃ威力の弾。着弾後の爆風にも攻撃判定があるのだ

ステージ別攻略

それでは、ステージごとに攻略していこう。今回も重要なポイントのみの掲載となるので、ご了承いただきたい。男性キャラと共通のステージに関しては、前号の攻略を参照してほしい。

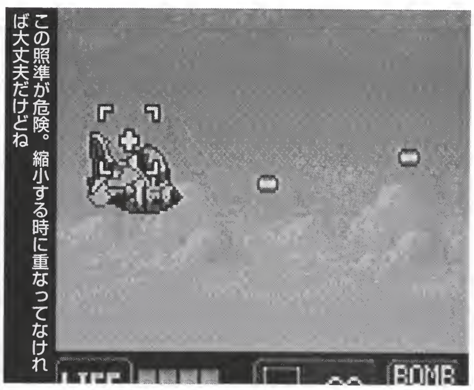
MISSION1

男性キャラと同じステージだが、途中の水中エリアがなくなり、代わりにスラグフライヤーで森の中を進むエリアが追加されている。

このエリアでは、スラグフライヤーを狙ってくる照準に注意。これにロックオンされると爆風が発生し、即座にダメージを受けてしまうのだ。油断せずにしっかり回避してほしい。

また、最初のエリアの捕虜（003）を助けるのも忘れないでほしい。ミサイルポッドを持ったまま進み、小屋の屋根の上からジャンプしてミサイルポッドを発射しよう。


ここからジャンプして、上にミサイルポッドを発射せよ


この照準が危険。縮小する時に重なってなければ大丈夫だけどね

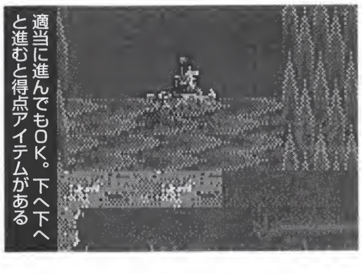
MISSION3

スラグサブで進む水中ステージ。スラグサブは動きに慣性がつくため、速度を上げすぎると、とっさに敵の攻撃を回避することが難しくなる。なるべくゆっくり進むようにしよう。スピードがつきすぎたら、進行方向と逆にレバーをチョイっと入力して、減速

しておくこと。

スタート直後は、床に設置されているミサイル砲台がやっかい。小さいので存在に気づきにくく、気づかずに進むとミサイルを発射されてダメージを受けてしまう。設置位置を覚えて、確実に破壊していくようにしよう。

中盤からは水路が迷路状になっているが、別にどのルートを通っても難易度はそれほど変わらない。水流に流されるままに進んでしまっても問題ナシだ。



適当に進んでもOK。下へ下へと進むと得点アイテムがある

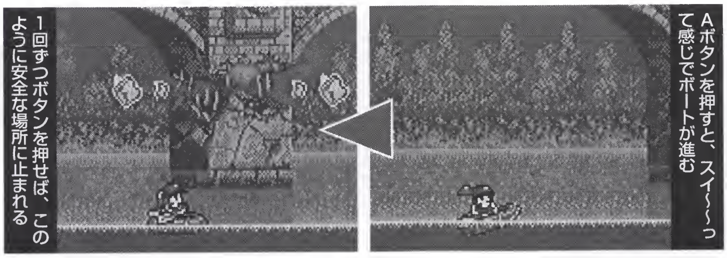
ステージ後半では、壁からトゲが生えている狭い水路を進むことになる。トゲに触れないように、進行方向をうまく微調整しよう。

MISSION 5

MISSION2が失敗に終わった時にいくことになるステージ。

自キャラが乗っているゴムボートは、Aボタンを押すと加速する（オールをこぐ）。Aボタンを押さずに放っておくと徐々に減速し、しまいには止まってしまう。急ブレーキをかける手段はない。

ここで出現する敵（?）は、橋げたに仕掛けられたダイナマイトのみ。これは、自キャラが接近すると爆発し、4つの破片を飛ばす。この破片は、爆発地点の真下にいれば当たらない。しかし、前述のとおり、急ブレーキをかけることはできないので、Aボタンでむやみに加速していると止まることができずに破片を食らってしまうことになる。ここの攻略法は、『スタート直後からAボタンは1回ずつ押し、ボートが止まりそうになったらふたたびAボタンを1回だけ押す』というものだ。こうすると、うまくダイナマイトの真下でボートが止まってくれるのである。



Aボタンを押すと、スイ～っと感じでボートが進む

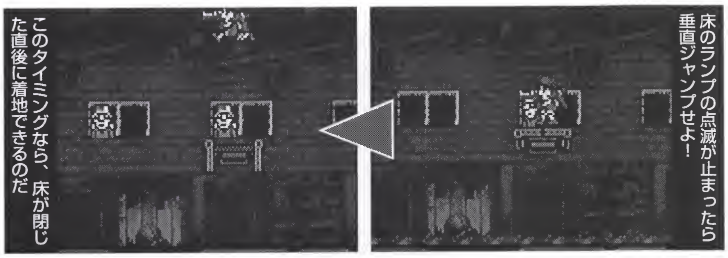
1回ずつボタンを押せば、このように安全な場所に止まれる

MISSION 10

爆撃を受けたと思われる街が舞台。随所で燃えさかる炎に触れると、当然ながらダメージを受けてしまう。ジャンプで足場を渡っていき、炎を回避しながら進もう。

道中にある建物の中で、左右に移動する床に乗って進む場面がある。この床は、自キャラが乗ってから一定時間が経過すると、パカッと左右に割れてしまう。割れた時に上でボーっと立っていると当然ながら下に落ちてしまうので、割れる寸前にジャンプする必要がある。ジャンプするタイミングは、移動床についているランプで計るとよい。ランプの点滅が終わったらジャンプするとちょうどいいぞ。

ボス戦は、男性キャラのMISSION8と同じ。



床のランプの点滅が止まったら垂直ジャンプせよ!

このタイミングなら、床が閉じた直後に着地できるのだ

MISSION 12

男性キャラのMISSION13と同じように、捕虜収容施設を素手で進むステージ。建物の中は、エレベーターと落とし穴（?）によって複雑な迷路が形成されている。MISSION13のような隠し扉（囲み参照）は存在しないため、建物内を踏破すれば、すべての捕虜を発見できるだろう。

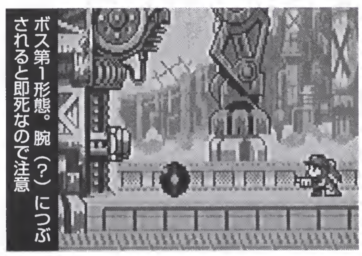
MISSION 15

敵の基地の中を進む。道順は、左右に往復しながら徐々に下の階へと降りていくような形になる。

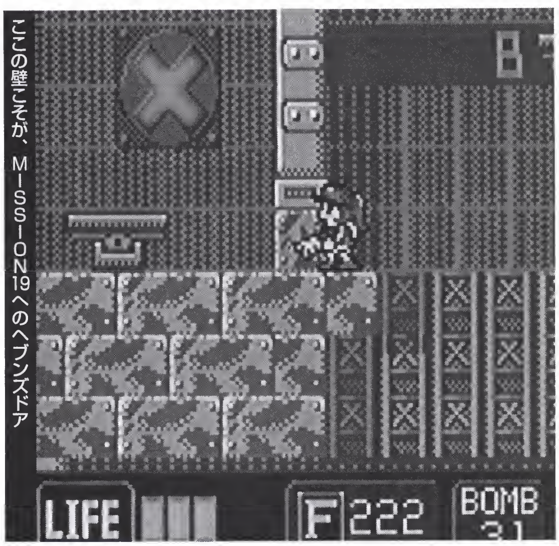
このステージは、捕虜の場所が分かりにくいので注意。広々としている場所では、こまめのジャンプなどをして、捕虜が隠されていないかを確認するようにしよう。

ステージ後半、建物内で長い縦穴を下っていく場面では、左側の壁の途中にある色違いのブロックを破壊することで隠し通路（MISSION19への入り口）に進むことができる。

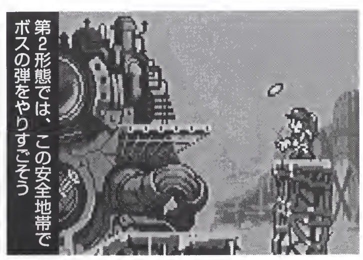
隠し通路に入らずに進むとボス戦が待っている。男性キャラのMISSION14のボスとまったく同じなので、そちらを参照していただきたい。第2形態では、右上の安全地帯で弾をやりすごし、ボスの攻撃が止まった時に接近して手榴弾をブチこもう。



ボス第1形態。腕（?）につぶされると即死なので注意



ここの壁こそが、MISSION19へのヘブンズドア



第2形態では、この安全地帯でボスの弾をやりすごそう

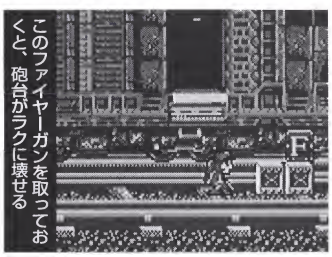
MISSION 17

市街戦。内容は、男性キャラのMISSION16とほぼ同じ。各エリアが建物同士でつながっているので、建物内の扉の上に書かれた数字を見て先に進もう（数字の大きいほうに進む）。

ちなみに、最初のエリアにおいて、行き止まりの少し手前の足場からうまく右の障害物にジャンプすると、『6』のエリアにショートカットすることができる。

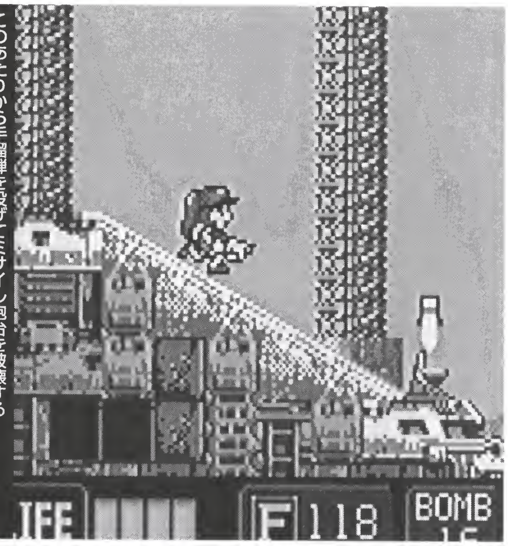
MISSION 19

列車の上で戦うステージ。男性キャラのMISSION18とほぼ同じだが、後半部分が若干異なっている。スタート地点の右のほうに



このファイヤーガンを取っておくと、砲台がラクに壊せる

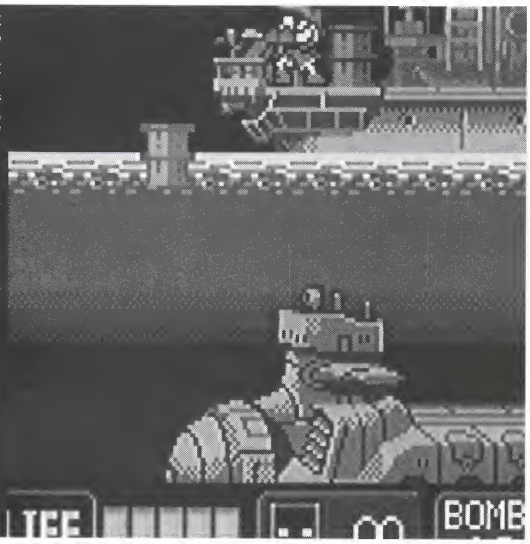
ファイヤーガンが隠されているので、これを入手してから進むようにしよう。
　列車の外に出る場面では、MISSION18と同じように、風圧で自キャラが左に押されるので注意。特に、斜面の途中にあるミサイル砲台は強敵だ。やや離れたところから手榴弾を投げて破壊するといいだろう。
　ゴール地点では、青い兵士（捕虜072）に触れるとステージクリアになってしまう。手前からジャンプして捕虜を飛び越え、右にいる捕虜を救出してからクリアするようにしよう。



このあたりから手榴弾を投げてミサイル砲台を破壊する

MISSION 20

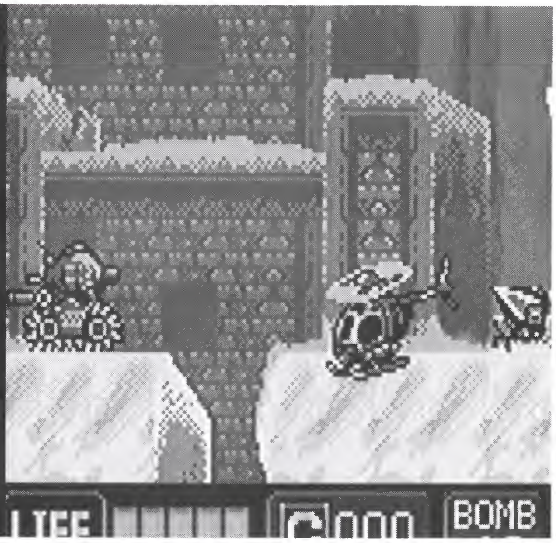
　船の上で、ボス（潜水艦）との戦闘がメイン。
　画面が下にスクロールした時はボスが登場。このボスには普通にダメージを与えることはできない。船の左端にあるレバーをつかんでAボタンを連打すると、火薬の入ったドラムカンを下に落とすことができ、このドラムカンをボスに命中させてダメージを与えていくしくみだ。
　ただし、ボスもただやられるのを待っているだけではない。誘導ミサイルを4発発射して応戦してくる。ドラムカンを落とすのに夢中になっていると、ミサイルの迎撃が間に合わなくなるので注意。ミサイルが発射されたのを確認したら、すぐに右にジャンプしてレバーから手を放し（ジャンプしないと放せないので注意！）、左を向いてショットを連射しよう。
　しばらく時間が経過すると画面が上にスクロールし、今度は敵兵士やヘリとの戦いになる。ここでは、水中兵が撃ってくる誘導ミサイルに注意しよう。しゃがんでよけることはまず不可能なので、必ずジャンプで回避すること。
　船上の敵を一掃すると、再び画面が下にスクロールしてボスとの戦いが再開される。



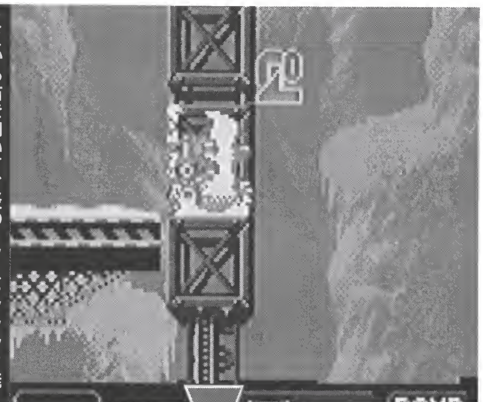
なんとなく昔のゲームを思い出させるギミックだのう…

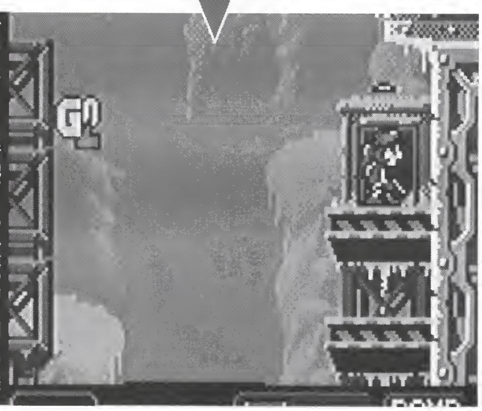
MISSION 24

　雪山が舞台のステージ。メタルスラッグに乗って進む。
　前半部分では、敵の施設の中を上へと進んでいく。画面外から敵が弾を撃ってくることが多く、難易度は高め。こまめにジャンプし、頭上に敵がいないかどうかを確認しよう。敵がいた場合は、メタルスラッグのバルカンで遠くから処理してしまうのが吉。
　最上層まで登ったら、右に向かってメタスラアタックをしてみよう。すると、谷間をひとっとびして、右にある小屋に入ることができる。ここには相川留美がいて、E－アーマー（男性キャラのメタルナックルに相当）をくれるのだ。このアイテムを持っていると、戦車などのかたい敵も近接攻撃で倒すことができるようになるぞ。
　後半部分は、男性キャラのMISSION24を左右対象にしたようなステージ。攻略法も同じ。地面がすべるので、ジャンプで移動し、垂直に着地するのだ。
　途中、後方からヘリが出現する場所がある。ここは、場所をあらかじめ覚えておき、メタルスラッグを右に向けておこう（レバー➡➡）。そして、ヘリが出現したらすかさずキャノンを発射し、1発で破壊してしまうとよい。
　ボス戦も男性キャラと同じである。



ここの手前で、あらかじめ右を向いておくようにしよう


ここから右を向いて、炎のメタスラアタック発動！


すると、ここに着地。この小屋の中に相川留美がいるのだ

MISSION 29

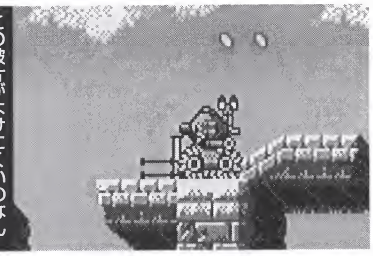
　メタルスラッグに乗って進む強制スクロールステージ。かなり難易度が高く、メタルスラッグを残した状態でクリアするのは非常にキツい。心してかかろう。

頭上にいる飛行船は、最初は砲台から弾を撃ってくる。この弾は一定時間後に破裂し、4方向に破片を飛ばす（破片の飛び方は、上下左右の場合と、斜め4方向の場合の2種類がある）。うまく回避したいところだが、地面が途切れているところではジャンプしなければならないので、どうしても回避できなくなることも…。そうなってしまったら、ハッキリいってあきらめるしかない。他の敵の攻撃でダメージを食らわないようにすることと、砲台をなるべく早く破壊することが、生き残るためのポイント。

さて、砲台を早く破壊するとはいっても、『ゆく手をはばむ茶色い壁が出現した時』と、『地面が途切れていて、下から黒い兵士が出現する場所』では、そちらを優先して撃っていこう。特に、黒い兵士は、ミサイルを撃って攻撃してくる強敵。地面が途切れたらいったんバルカンを前方に向け、黒い兵士を出現直後に倒すように！

飛行船の砲台を破壊すると、飛行船は爆弾を投下して攻撃してくるようになる。こうなったら、画面の左のほうをキープしていれば爆弾には当たらない。楽勝だ。

道中、上のほう（画面外）に捕虜が隠れている。この捕虜は回復アイテムを持っているので、確実に助けるようにしたい。



この破片がよけにくいのなんの…。マジでキツいです



黒い兵士は出現即射殺！ ミサイルを撃たれる前が理想

MISSION13の隠し捕虜

MISSION13『捕虜救出』では、広い捕虜収容所の中から、全部で8人もの捕虜を見つけ出さなくてはならない。しかも、そのうちの1人（045）は、普通に歩いているだけでは助けられない…。実は、この捕虜は、隠し扉の奥にいるのだ。

隠し扉の場所をお教えしよう。ステージ後半の建物の中に入ったら、最初のエレベーターに乗って上に進み、左に下りる。そのまま進むと、鉄格子の中に入る入り口があるが、その1つ手前の鉄格子のところでレバーを上に入力してみよう。ここが隠し扉なのである。

普通に入り口がある部屋のほうに入ると、隣の部屋に捕虜がいることを確認できるので、隠し扉の場所を推測することはできるのだが…。気づかない人はずっと気づかないのではなかろうか（ちなみに筆者は超悩みました。涙）



ここでおもむろにレバー↑を入力してみると…



なんと入れる。しかも捕虜がいるし。感動の再会じゃのう

■捕虜表

ミッション	捕　虜
1	003
10	018～022
12	033～041
15	059～064
17	067～069
19	071～073
24	099
29	081

※男性キャラと共通のステージは省略しています

大魔王モードについて

100人の捕虜をすべて救出すると、大魔王モードで遊ぶことができるようになる。このモードは、普通の武器は一切使えないかわりに、常にメタルナックルorE－アーマーを持った状態になる。つまり、すべての敵を近接攻撃1発で倒すことができるのだ。また、手榴弾の数も無限。

ただし、最大のペナルティとして、ライフは1になってしまう。つまり、敵の攻撃を食らうと、1発で死んでしまうのだ…。

このモードで通常のゲームをプレイするのは、あまりにスリリング、というかきびしい。しかし、大魔王モードを活用できるモードもある。それはタイムアタックだ。タイムアタックは、どのみち敵の攻撃を1発でも食らうと終了なので、大魔王であることのペナルティはないに等しい。すべての敵を1発でなぎ倒しながら、ガンガン進んでいくのは実に爽快！ 記録のほうも、飛躍的とまではいかなくとも、更新を望めるだろう。



E－アーマー標準装備。攻撃判定はものすごくデカいぞ

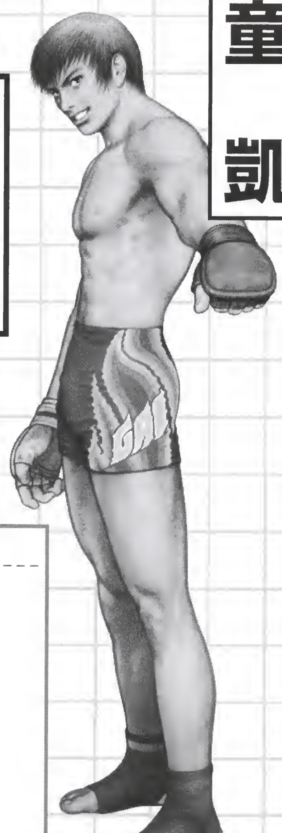
特別企画 KOF 2000 アナザーストライカー調査指令

ただいま人気沸騰中の『THE KING OF FIGHTERS 2000』。史上空前のメンバーが揃い、みんなもお気に入りのキャラクターで、毎日楽しくプレイしていることだろう。特に本作はストライカーシステムが充実して、1キャラにつき2種類のアナザーストライカーが選べ、歴代の人気キャラや初登場の話題のあのキャラまで、68種類のストライカーが登場する。そこで今号では、復活した懐かしのメンバーを中心にセレクトし、プロフィールを添えて紹介。本作ではじめて『KOF』に触れた人も、ぜひ参考にしてほしい。

天童 凱

CHECK

『'99EVO』に続いて登場。『武力～BURIKI・ONE～』からの参戦。中学を卒業後、沖縄に渡り、単身修行を続けている。我流の格闘家。



天童　凱

対応キャラ：タクマ・サカザキ
声優：檜山修之
格闘スタイル：総合格闘術
誕生日：4月11日
年齢：17歳
出身地：日本
血液型：B
身長：175cm
体重：75kg
趣味：歌を歌うこと
好きな食べ物：サトウキビ
得意なスポーツ：空手、プロレス、柔道、柔術、サンボ
好きな色：青
嫌いなもの：退屈

霧島 翔

CHECK

『'99EVO』に続いて登場。負けん気が強く、涙もろい。健康優良不良少年！　カワイイ娘にはすぐにメロメロ。



霧島　翔

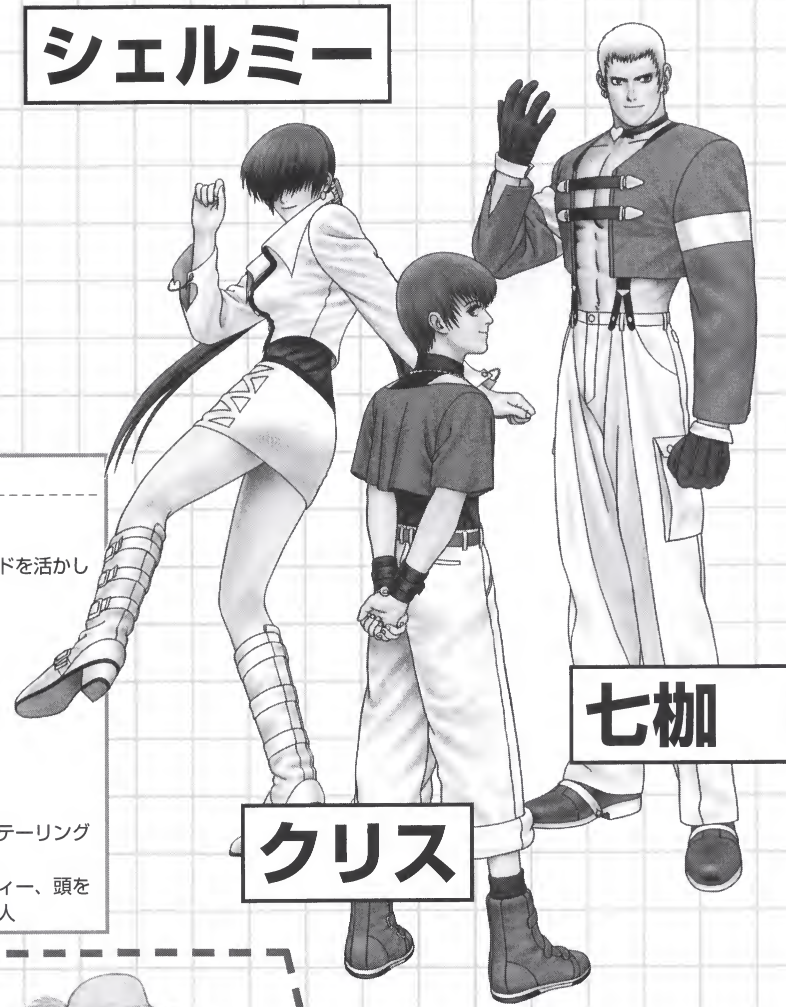
対応キャラ：草薙京
声優：岩田光央
格闘スタイル：キリシマアーツ
誕生日：4月27日
年齢：19歳
出身地：日本
血液型：B
身長：180cm
体重：74kg
趣味：切手収集、少女マンガ読破
好きな食べ物：ケチャップで自分の名前の入ったオムレツ
得意なスポーツ：キックベース
大切なもの：バイク（名前：トルネード）、仲間、強い技（自分の）
嫌いなもの：待ち、投げ、強い技（ヒトの）

※この記事は編集部独自調査によるものです

シェルミー

シェルミー

対応キャラ：クラーク
声優：西川葉月
格闘スタイル：主に投げが中心（ブリッジは得意）
誕生日：2月13日
年齢：21歳
出身地：フランス
血液型：B型
身長：173cm
体重：68kg
趣味：バンド、仏映画観賞、ハムスターの飼育
好きな食べ物：魚（特に光りもの）、納豆巻き、牛丼屋の朝定
得意なスポーツ：フィギュアスケート
大切なもの：パソコン、ハムスター
嫌いなもの：セロリ、高校野球
B92W63H87



クリス

クリス

対応キャラ：ウィップ
声優：緒方りお
格闘スタイル：主にスピードを活かした攻撃が中心
誕生日：5月3日
年齢：14歳
出身地：スウェーデン
血液型：ＡＢ型
身長：160cm
体重：48kg
趣味：料理
好きな食べ物：ブータン
得意なスポーツ：オリエンテーリング
大切なもの：自然
嫌いなもの：グミキャンディー、頭を気軽に触る人、ウソをつく人

七枷　社

七枷　社

対応キャラ：ラルフ
声優：栗根まこと
格闘スタイル：主に打撃系の技が中心
誕生日：12月31日
年齢：23歳
出身地：日本
血液型：O
身長：190cm
体重：99kg
趣味：バンド、旅行
好きな食べ物：穂先メンマ、ラーメン（特にインスタント）
得意なスポーツ：水泳
大切なもの：琥珀
嫌いなもの：ナス、狭いところ

フィオ



フィオ

対応キャラ：ヴァネッサ
声優：森角香奈子
格闘スタイル：正規軍格闘術
誕生日：10月2日
年齢：22歳
出身地：イタリア・ジェノバ
血液型：O型
身長：158cm
体重：43kg
趣味：料理、刺繍
好きな食べ物：アイスティー（クイーンメリー）
得意なスポーツ：社交ダンス
大切なもの：生まれた時から一緒のクマのペッピーノ
嫌いなもの：熱い飲み物、熱いお風呂

キム・ドンファン



キム・ドンファン

対応キャラ：チャン・コーハン
声優：橋本潤
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：6月13日
年齢：20歳
出身地：韓国
血液型：O型
身長：181 cm
体重：78kg
趣味：ナンパ
好きな食べ物：焼き肉（骨付きカルビ）
得意なスポーツ：ウインタースポーツ（特にスノボー）
大切なもの：ガールフレンド達
嫌いなもの：ネズミ

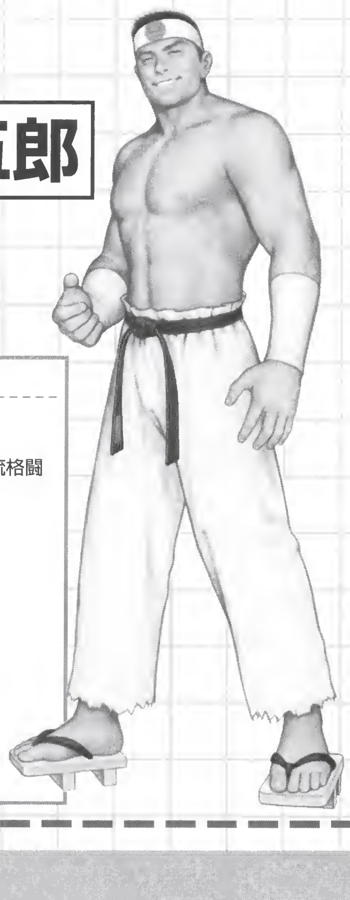
キム・ジェイフン



キム・ジェイフン

対応キャラ：チョイ・ボンゲ
声優：浅川博貴
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：12月29日
年齢：19歳
出身地：韓国
血液型：A型
身長：177cm
体重：72kg
趣味：テコンドーの歴史を調べる
好きな食べ物：思いっきり辛いチゲ
得意なスポーツ：マット運動
大切なもの：家族
嫌いなもの：悪人

大門五郎



大門五郎

対応キャラ：セス
声優：臼井雅基
格闘スタイル：柔道+我流格闘術
誕生日：5月5日
年齢：29歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：204cm
体重：138kg
趣味：自然と親しむこと
好きな食べ物：ざるそば
得意なスポーツ：柔道
大切なもの：ゲタ
嫌いなもの：精密機械

山崎竜二



山崎竜二

対応キャラ：ブルー・マリー
声優：石井康嗣
格闘スタイル：我流喧嘩殺法
誕生日：8月8日
年齢：33歳
出身地：日本
血液型：A型
身長：192cm
体重：96kg
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
得意なスポーツ：なし
大切なもの：自分の利益に関わることすべて
嫌いなもの：労働

神楽ちづる



神楽ちづる
対応キャラ：不知火舞
声優：斎藤亜紀子
格闘スタイル：神楽流古武術
誕生日：6月26日
年齢：22歳
出身地：日本
血液型：ＡＢ型
身長：169cm
体重：52kg
趣味：寝ること、バイクレース
好きな食べ物：辛いもの
大切なもの：飼っている文鳥（名前：チーちゃん）
嫌いなもの：理不尽なこと
Ｂ85W57H84

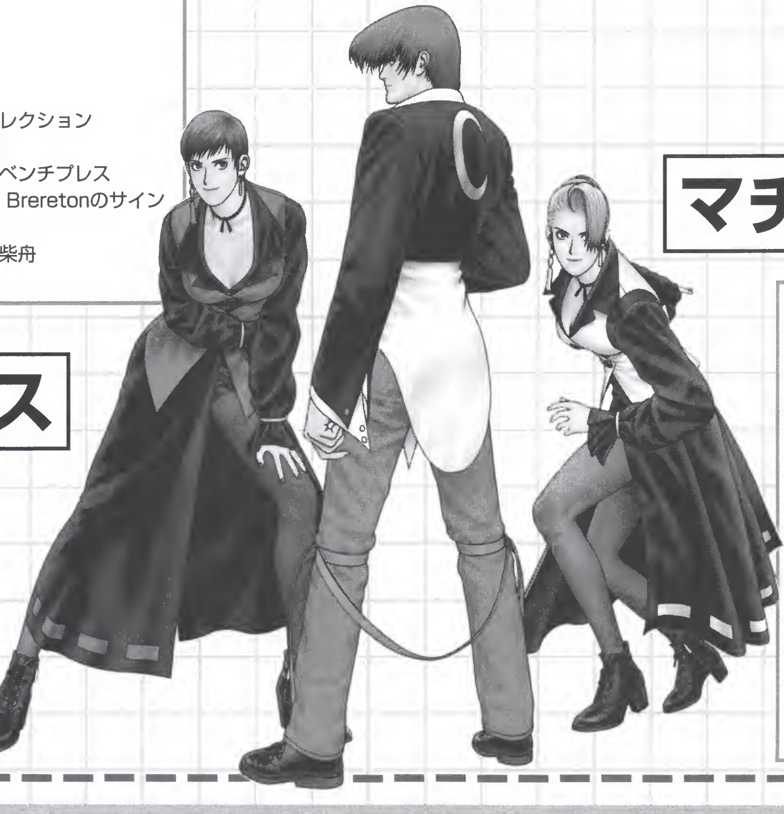
李　香緋



李　香緋
対応キャラ：藤堂香澄
声優：金月真美
格闘スタイル：中国拳法全般
誕生日：5月25日
年齢：17歳
出身地：アメリカ
血液型：Ｂ型
身長：160cm
体重：45kg
趣味：昼寝
好きな食べ物：海老餃子
得意なスポーツ：短距離走
大切なもの：友達
嫌いなもの：礼儀作法
Ｂ77W54H79

バイス
対応キャラ：八神庵
声優：弓雅枝
格闘スタイル：主に力技が中心
誕生日：11月28日
年齢：27歳
出身地：不明
血液型：Ａ型
身長：178cm
体重：59kg
趣味：アメコミコレクション
好きな食べ物：梅
得意なスポーツ：ベンチプレス
大切なもの：Dan Breretonのサイン本
嫌いなもの：草薙柴舟
Ｂ90W58H88

マチュア



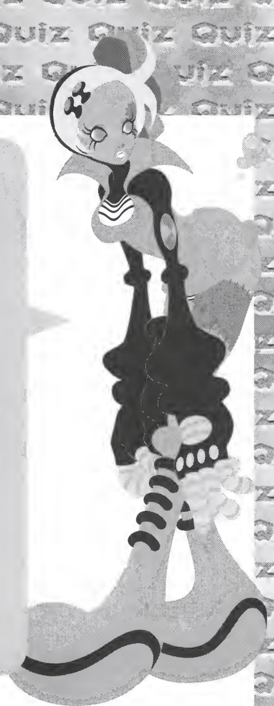
バイス

マチュア
対応キャラ：八神庵
声優：辻裕子
格闘スタイル：主にスピード攻撃が中心
誕生日：４月８日
年齢：28歳
出身地：不明
血液型：Ｏ型
身長：177cm
体重：58kg
趣味：機械いじり、スカルピー造形
好きな食べ物：鳥（特にチキン）
得意なスポーツ：スノーボード
大切なもの：自分の脚
嫌いなもの：鳩、神楽家
Ｂ88W57H87

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

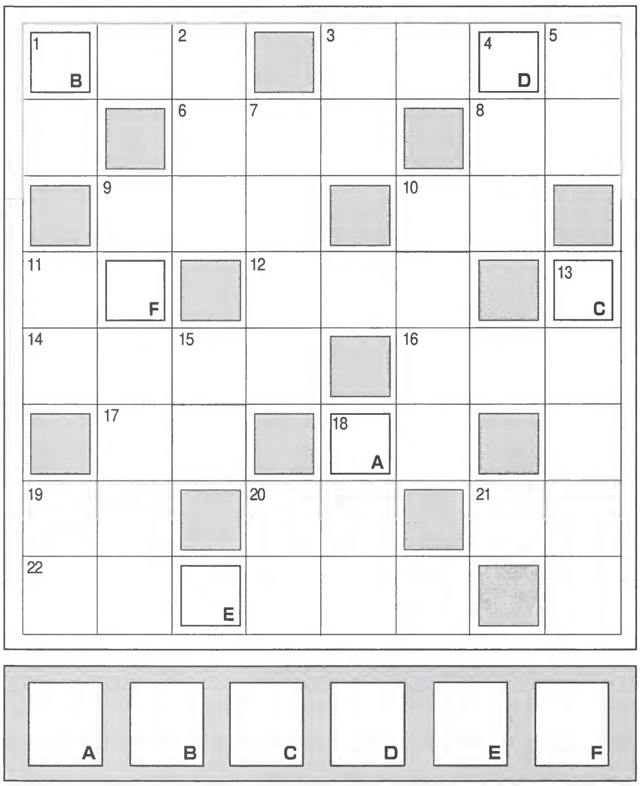
クイズ×クイズ QUIZ×QUIZ

…この「クイズ×クイズ」では、クイズに正解した人たちの中から毎月抽選で10名にネオジオグッズというのをプレゼントしているみたい。あなたも応募…してみる?
あと…チエリさん。リクエストしてくれて……ありがとう。そしてメッセージも…。



Q1 クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ!



【タテのカギ】

1　草薙京の必殺技の1つ、「百式・○○焼き」。

2　『武力』のイワン・ソコロフの趣味は、コレを書くこと。意外だけど、結構カワイかったりして…。

3　「イメージ・○○ン」とは、その人に対する好感度が下がってしまうこと。

4　『KOF2000』では草薙京のアナザーストライカーとして。『KOFバトルDEパラダイス』でも隠しストライカーとして登場するのは霧島○○○。

5　何かに心を奪われ、我を忘れることを「○○夢中」という。

7　○○○という英語は、日本語では「論理」のことをさす。

9　○○○○○○。マキシマの特殊技の1つ。

10　ロバート・ガルシアや椎拳崇は、普段○○○○弁で会話をする。

11　『KOF2000』で登場する○○。護身術を得意とし、ネクタイと家族を愛するナイスミドル♡

13　ますます盛り上がる『CAPCOM VS. SNK』。豪快なスモウパワーで迫ってくるのは、○○○○本田。

15　ネオジオのゲームには、○○版やCD版などがある。

18　「波打ちぎわ」の意。漢字で書く時は、さんずいに「者」と書く。

19　お汁粉やお雑煮には欠かせない。リョウ・サカザキの好物でもある。

20　○○グラス、○○ダル、○○タ・クロース…。さて、○○の中に共通して入る言葉は?

【ヨコのカギ】

1　上から、または前の世から、守らねばならないと定められている決まりごと。

3　13のタテのカギのキャラと同様、『CAPCOM VS. SNK』に登場するカプコン・キャラ名。

6　『○○○伝説』。SNKの人気格闘ゲームの1つ。

8　3のヨコのカギの答えであるキャラの技名の頭には、よくこの言葉が使われている。

9　『2000』になって、麻宮アテナの好きな食べ物は、いちご大福やさくら大福から○○○まんじゅうに変わったらしい。

10　『クルクルトゥーン』の中でアンプが着用できるコスチューム「スペース○○ボーイ」。

11　数字で100の10倍は、さていくつ?

12　対になったもの、双子のことなどを英語では何という?

14　『KOFバトルDEパラダイス』のジャンル名は、「○○○バトル」である。

16　日本語で「横」の意味。「プール○○○」「○○○ブレーキ」「○○○ビジネス」といった使い方をする。

17　ナコルルの妹の名前は「○○ルル」。

18　そこにないものを探して欲しがることを「○○ものねだり」という。

19　「もっと」「さらに」を英語でいいかえると?

20　他人をだましてお金や品物を取ったり、損害を与えたりする悪いヤツを「○○師」という。

21　椎拳崇の大好物といえば、肉○○で決まり!!

22　麻宮アテナ、椎拳崇、包のお師匠さんの名前をフルネームで答えよ。

Q2 読者投票で決まる!! ランキングクイズ SNKゲーム ベストオブ脚線美キャラは誰？

好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまり！
今回のお題は、PN／夏奈さんから届いた要望を参考にして作らせてもらったぞ。ありがとう！
それではさっそく問題。以下にあげる6人のキャラは、思わずドキッとするような色っぽい脚、スラリとしたキレイな脚など、SNKゲームの中でも魅力的な脚線美を持つ女性キャラたちばかりである。さてそれでは、この中でSNKゲーム・ベストオブ脚線美キャラナンバー1を決めるとしたら、どのキャラかな？　あなたが1番だと思ったキャラの番号を1つ書いて送ってね。
読者のみなさんからの応募を集計して、1位となったキャラとあなたの予想が合えば正解になる。
果たしてこの中で読者にベストオブ脚線美キャラとして選ばれるのは一体誰なのか？



①レオナ（『KOF』シリーズ）



②麻宮アテナ（『KOF』シリーズ）



③シェルミー（『KOF』シリーズ）



④命（『サムライスピリッツ』シリーズ）



⑤不知火　舞（『餓狼伝説』シリーズ他）

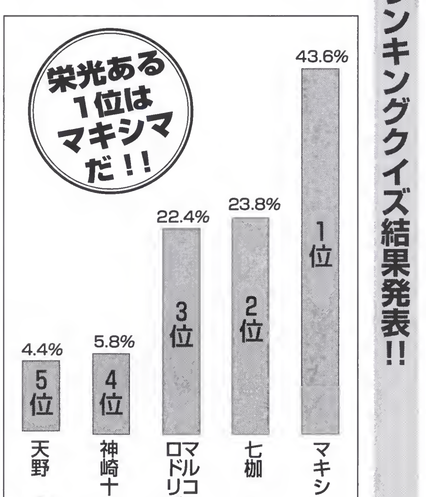


⑥B・ジェニー（『餓狼伝説』シリーズ）

9月号ランキングクイズ結果発表!!

9月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNKゲーム・ベストオブ漢（おとこ）のモミアゲキャラ」は、①番「マキシマ（『KOF』シリーズ）」に決定！
2位には、②番「七枷社（『KOF』シリーズ）」、3位には③番「マルコ・ロドリゲス（『餓狼伝説』シリーズ）」が選ばれたぞ。
圧倒的なリードで見事1位に輝いたマキシマさん、本当におめでとうございます!!





●読者からのコメントを一部掲載

モミアゲといえば、やっぱり彼♡／大切なものがモミアゲというくらいだから…？／彼をさしおいて他はないでしょう！　誰よりも似合っていると思いマス／ずばり彼でしょう。マキシマのモミアゲは世界一です♡

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「11月号クイズ×クイズ」係

締切りは11月9日（必着）。発表は1月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

9月クイズ×クイズの答え

Q1：ヨシノリンカ
Q2：①マキシマ

9月クイズ×クイズ当選者

菅原麻衣・北海道／若狭直樹・兵庫県／小川由紀子・大阪府／笹木清数・滋賀県／滝本宏美・神奈川県／後川俊也・長崎県／持田知子・島根県／金山宝・愛媛県／前畑ゆりか・静岡県／鹿又勇人・福島県（敬称略）

9月クイズ×クイズ クロスワード解答

1カ(F)	ミ	2オ	■	3キ	4サ	ラ	5ギ
ク	■	6ミ	ロ	リ	ン	■	ブ
7ト	ダ	ナ	■	8ス	グ	9リ(D)	■
ウ	■	10エ	11ス	ト	ラ	ー	12ダ
■	13サ	シ(B)	ミ	■	ス	■	ラ
14ピ	ン	■	15レ	16ボ	■	17ヨ(A)	ビ
18ア	カ	19シ	■	20キ	ム	■	ボ
21ノ(C)	ク	タ	ー	ン(E)	■	22ガ	ム

A	B	C	D	E	F
ヨ	シ	ノ	リ	ン	カ

パオパオカフェ 1号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！　楽しいお手紙まってます!!　よろしくねっ、ママパパ♡

いつまでもお幸せに♡ 私が出会った猫の夫婦

これは、祖父母の家に遊びにいった時のことです。

ある日、妹と一緒に居間でテレビを見ていました。すると、1匹の黒猫が窓の外にいるのです。銀色のきれいなカリスマ的瞳にツヤのいいしなやかな身体…。そして、その内に秘めた燃えるような闘志さえ感じられて…。それはまるで（私の第一印象ですが）、私の愛するK'のようでした。妹もそう思ったらしく、その猫は勝手に「K'」と名づけられました。

次の日、外に出ると、K'と一緒に、茶色くたくましい猫が。その猫は迷わず「マキシマ」と名づけられました。

そしてまた次の日。「あれ？　増えてる？」今度は、K'、マキシマ、それと子猫が2匹一緒にいたのです。

あとで祖母にこのことを聞いてみると、K'とマキシマは夫婦なのだそうです。子供まで作っていたなんて…（笑）。ちなみにK'が母親で、マキシマは父親♡

現在、その子猫たちは「マキジュニ（マキシマ・ジュニアの略？）1号、2号」と呼ばれています。名前募集中。K'、マキシマ、どうかお幸せに♡

★PN／マッド・ヒーロー（鹿児島県）

編：猫の夫婦に、彼らの名前をつけても違和感ないのはなぜ？　きっと、それだけいい意味でピッタリな2人なんですよね、彼らは。（朝井）

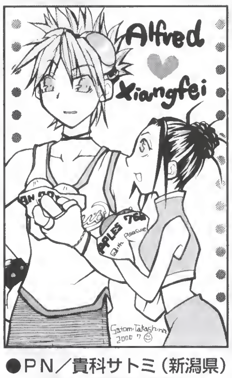
私も思わずツッコミを入れたくなる時あります

9月号の麻宮はるかさんの「男の子たちがしていた『KOF』の話に思わずツッコミを入れたくなった」という気持ち、私にもよ～くわかりました。

私も、小学校6年の時、クラスの男子数人が『KOF』の話をしているのを近くで聞いていました。すると、「紅丸って日本人やろ？　なのになんで金髪なんかねー？」「知らーん」などという会話。私は心の中で「ハーフだからだよ！　日米のハーフ!!」と



●PN／牧野真（埼玉県）
かっこいい男は背中で語るってね（謎）！　過去のしがらみから早く解放されるといいよね！　がんばれ！



●PN／貴科サトミ（新潟県）
アメリカの若者を意識したというアル&シャンフェイ。なかなかお似合いですな！　いいなぁ若者！　ヤング！



●PN／RED EYE'S（長野県）
うむ、サイコトームでも充分やっていけるよ。新しいコーナーは…えへへ、私は何もいえない…（遠い目）。



●PN／琴音秋華（福島県）
ちなみにオフィシャル設定とのこと。くぅ～細すぎだぜ！　これでますますロックの腰元に視線集中！　いや、逆に女の子に目の敵にされちゃったりして（笑）。



●PN／氷雨玄太（東京都）
仕事場で描かれたという作品。お仕事ごくろうさまです！　というわけでこれは氷雨玄太さんの願望でもあるのかな？　気持ち…よ～っく分かります（涙）。

PaoPao賞



●PN／ココロザシノ（静岡県）
'95バージョンのアテナちゃん。露出は少ないけど（をいをい）くりくりっとした瞳がか～わいい～！

叫んでしまいました。
　ほかにも、社会の時間中、「昔の税金は年貢だった」という話を先生がしている時、いきなり男子の1人が、大声で「年貢の納め時よっ♡アーンディ♡」といった瞬間、クラス内の一部の男子たちが大爆笑。私も、横目で「プッ」と笑っちゃいました。
　あと、今までに、さりげなく「よゆうっち！」を使っていた男子を、2、3人は知っています。
　やっぱり、そんな時はツッコミを入れたくなるけど、相手が男子だとやりにくいよなぁ…。
●PN／紅葉氷雨（福岡県）

編：自分も本当に好きだからこそ、ついついツッコミを入れたくなる…。やっぱり、気持ちはみーんな同じですよね。（朝井）

『2000』初プレイ クーラちゃん可愛すぎ！

　『KOF2000』が発売されてから数週間がたった頃の話です。
　その頃、私はまだその姿を見ることすらできなかったのですが、ある日、友人の見舞いの帰りに、相方たちと某ゲーセンへ寄ったら、なんとあったんです！『KOF2000』の台がっ!!
　「よっしゃあ！やっと見つけたぜ!!」といわんばかりの形相で台へと向かい、早速100円を入れてプレイ開始！
　『99』の時と同様、OPデモを見て、またもや感涙。そして、主人公チームを使ってプレイしている最中、斜め後ろの方から人の気配が…。チラリと見てみると、そこには1人のお兄さんがっ!!
　その人は、スッと私の横を通り抜け、予想通り、乱入してきたのです。『99』初プレイの時とまったく同じでした。そんな自分の運命を呪いつつその人と対戦。
　すると、「はて、誰だ？この子」と思うキャラが1人いました。…まさかと思いました。それは、巷で大人気の中ボス、アンチKこと、クーラちゃんだったのです！
　クーラちゃんのことは、噂には聞いていましたが、まさかここまで可愛いとは！いや、むしろ可愛すぎっ!!はっ!? いかん！このままのテンションでいったら、「キャラレターZ」だ（笑）！
　クーラちゃんで2人抜きされ、こちらは何とかウィップで1人抜きしたものの、結局相手のKに負けてしまい、『KOF2000』の初プレイは無残に終わりました。
　が、逆に負けてよかったです。クーラちゃんおがめたし、その相手の人はとても上手だったので、技の参考にもなりました。
　ありがとう、乱入してくれた人、クーラちゃん使ってくれてっ!!そして、ありがとう、SNK様！あんなに可愛いキャラを作ってくれて!!
　負けたのにも関わらず、「次からは絶対クーラちゃん使うぞ！」と決心し、心が満たされた1日でした。
●PN／月白弥七（宮城県）

編：隠しキャラながら、登場早々、男女を問わず大人気のクーラちゃん。編集部に寄せられるお便り&イラストからも、その支持率の高さが伺えます。ホントに可愛い！闘う姿もまたキュートなのよね、うん。（朝井）



●PN／森月都（神奈川県）
クリスって幼くて可愛い顔してる割にはこういった流血モノ多いですよね。これがまた不思議と合うんだ…。まっ魔力…？



●PN／季斬アスカ（静岡県）
うわ～い元気そうな右京さんだぁ。結局彼はどうなってしまったんでしょう？血を吐きつつも幸せに（？）暮らしてるといいですね。

ひとりぼっちのモミ



なにげにラモンまでヘソ出し…。で、でもマキシマにはりっぱなモミィがあるんだから、ヘソ出しなんてマネしなくていいの！ほかの人にはなかなかマネできないんだからさぁモミは…。
●PN／ココロザシノ（静岡県）

武力キャラの場合



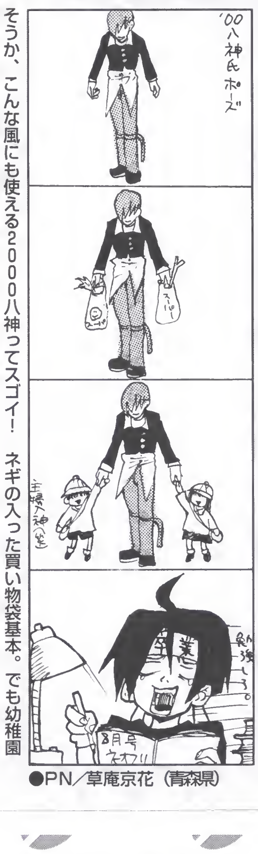
武力キャラにはちょっとキツイかもね。こうやって冷静に見てみると、『KOF』って現実離れしてるんだなぁ。全然気づかなかったけど。
●PN／ニャンコ先生（栃木県）

不良幹部への制裁



とりあえず会議には出るようにしたいものだ。でもおかげさまであのセクシースーツ。良かったといえば良かった…のか？うへへ…セクシー（意味不明）！
●PN／久遠堂梨花（北海道）

ポージング2000



そうか、こんな風にも使える2000八神ってスゴイ！ネギの入った買い物袋基本。でも幼稚園児までは思いつかないって…。がんばって卒業してください。
●PN／草庵京花（青森県）

オープンテラス

クールチョイとスマートチャンを見て。色モノがあがいてもやはり…と思ってしまった。●PN＝馬鹿南瓜（新潟県）／でも、これはこれで結構カッコイイかもしれないと思ったのは私だけ？『KOF2000』で新しいファン層を開拓したと思う。チョイとチャンは。（長山）

オープンテラス

俺はいつになったら京を殺すのですか?●PN=サンタマリア和毛(愛知県)／ん～、それは永遠の謎なのです…きっと。人類ではその解をだすことはできないのです。この謎が解かれる時は、世界が滅びる時かもしれません…なんとなくそんな気分。ニョ。(長山)

勉強はお留守だぜ!

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい?

『餓狼MOW』について一言いいたい

今さらで大変恐縮ですが、『餓狼MOW』について一言いいたいことがあります。

私はこの『餓狼MOW』がまったくおもしろくありません。どうして『餓狼』は、こんなゲームになってしまったのだろうと嘆いています。

「10年後」や、新主人公「ロック」という設定にはまったく反対意見はありません。同じ時代でずっと続けていくというのは無理なことだろうし、逆に新シリーズになったことで新しい餓狼の世界が広がり、とても新鮮な感じがしていいと思います。しかも、あの幼かったキムの息子たちがプレイヤーとして出てくるなんて、昔ながらの餓狼ファンの私にとって夢のようです。

しかし、問題はイラストにあります。Ｔｏｎｋｏさんのイラストはとても好きですが、今までの『餓狼シリーズ』は森気楼さんのイラストであったので、いきなりＴｏｎｋｏさんのイラストに変わったことで、何だか餓狼じゃないという気になってしまうのです(もちろん、Ｔｏｎｋｏさんのイラストが嫌いというわけではまったくありません。むしろ大好きです)。いくら『餓狼』の新シリーズで、主人公交代、そしてテリー以外すべて新キャラに入れかえられるという大きな変化を遂げたからといって、イラストまで変わってしまうと、もはやまったく違うゲームになってしまっているような気がするのは私だけでしょうか?

一応、実際にテリーでプレイしてみましたが、声はテリーでも、外見はまったくの別人という思いにとらわれて、勝ち進んでもまったくうれしくありませんでした。

もう、『餓狼MOW』が出て1年近くになるのに、今だに慣れません。『餓狼MOW』の隣にある『KOF2000』の餓狼チームを見ては「このころはよかったなー」と昔の餓狼を懐かしく思っています。

ですが、私は『餓狼MOW』を絶対に許せないというわけではありません。前にも書いたように私は『餓狼』ファンです。ただ、この「イラストの違い」というだけで、『餓狼MOW』を楽しめないことをとても悲しく思っているのです。

『餓狼』は、これからもこのシリーズでずっと進んでいくことだし、今ごろ開発者のみなさまが新シリーズの2作目を着々と作っていることと思いますので、どうにかこの新シリーズの餓狼に慣れて、「いっぱい『餓狼』をしたい!」というのが私の本音です。

みなさんはどのように『餓狼MOW』を楽しんでますか? もしよろしければ教えて下さい。みなさんの意見を聞くことで、私の考えも変わるかもしれません。お願いします。

●ＰＮ／諏佐霧リサ(栃木県)

編:昔からの餓狼ファンの方には、イラストレーターの方が替わってしまう…ということは、ショックなことかもしれませんね。たしかに、それによって同じキャラクターでも、それから受ける印象が大幅に変わってしまうというのはよくあることのような気がします。

ですが、『餓狼MOW』も愛してあげて欲しい…。姿は変わろうとも、私の中ではテリーはやはりテリーです。時を経て帰ってきた「やんちゃ小僧」です。

ほかの皆様はどうお考えでしょうか? 皆様の意見お待ちしています。(長山)

麟とフリーマン何だか似てる?

突然ですが、麟とフリーマ



●ＰＮ／マルミでちゅ(長野県)
いつも愛こめまくりのケンスウありがとです。今回は肉まんにも顔が…。これ食べちゃうの? 食べちゃうの～? 優しくかじってあげてくだちゃい♡



●ＰＮ／ギャランドゥ銀座(大阪府)
いやん萌え! 特に覚醒前、ハマりまくりじゃん! 2人セットで編集部のおそうじしにきてください! ここはもう…魔物の巣窟のようです、お母さん。



●ＰＮ／ミナヅキマユ(群馬県)
クーラちゃん、予想通り大人気♡ 良かった良かった。この子にも何か色々ありそうだけど、しばらくは見守っていくことにしましょう。



●ＰＮ／若(千葉県)
どうもヘソチラに人気集中だが、ヘソチラを含んだぜ～んぶが好きなんだよね♡ かっこいいんだよね♡…おムコにきてください。



●ＰＮ／げじな(福岡県)
こちらもすごいキマってる～(ヤバイ意味ではなくて)! 『KOF2000』が出たと思ったら『CVS』。忙しいけど、どちらも遊びたおせ!



●ＰＮ／森田萌(茨城県)
NFが新たな出会いのきっかけになるなんて、うれしい限りですな。覚醒君がなにやらお怒りですが、ムクレてないで、一緒に喜べ～!

ンが似ていると思った人、挙手お願いします…はい、ありがとうございました。

いやね、どうにもこの2人「似過ぎだろー」ってくらい似てると思うんですよ。共通点としては、3回連続入力コマンド、超必殺技の移動投げ、さらにはシブイ声、へそ出しルック（笑）。血液型だってフリーマンは不明、麟は年齢が不明だし。ほらね、こんなにたくさん！

怪しい…怪しすぎる！　もしかしてフリーマンは飛賊四天王の1人？　それとも麟の息子？　ま、まさか本人!?　な～んてね（笑）。最後に1つ「多少、強引では」というようなツッコミは断固として拒否する！

SNK様、想像意欲の湧くステキなキャラクターを作ってくれてありがとう。新しいキャラを考えるのは大変だと思いますが、これからもがんばってください。

●PN／ナナカセシャ愛（愛知県）

編：秀逸なストーリー、そしてキャラクターもSNKのゲームの魅力の1つ。そして、ゲームをプレイする私達、1人1人にもキャラクターへの愛ゆえに…なストーリや、設定もあると思います。ナナカセシャ愛さんのように自分なりのストーリーを組み立てるのも楽しいですね。たとえ他人に「妄想」といわれようとも（笑）。

とりあえず、私は雛子ちゃんと私の愛の日記っつ～ことで楽しんでみようと思います（あぼ～ん）。（長山）

もっと昔のキャラを登場させてあげたい

最近、『KOF』をやっているといつも思うのですが、年が過ぎるたびにKOFオリジナルキャラ（ヴァネッサ、セスなど）がどんどん増えていき、テリーやリョウなどの元祖SNK格闘キャラが減ってきている気がする。『99』で出てきた餓狼キャラの香緋は、アナザーストライカーになり、『94』から主人公チームだった紅丸までも、主人公チームからおろされ、ヴァネッサやラモンが入り、もう主人公チームのメンバー全員が新キャラだらけになってしまいました。

たしかにKOFオリジナルキャラも、ファンには人気があるでしょうが、それでも昔から愛されてきたゲームのキャラクターの出場も必要だと思います。新キャラをKOFオリジナルキャラだけでなく、『龍虎』や『武力』からも出場させれば、また違ったおもしろさがあるのではないでしょうか？

●PN／特になし（滋賀県）

編：今まで違和感なく『KOF』を楽しんでいましたが、こうして冷静に見てみると、半分程度はKOFで登場したキャラクターかもしれませんね。ですが、『KOFシリーズ』（『餓狼』や、『龍虎』など）の枠を突き抜けて、独自のストーリー展開を繰り広げている以上、『KOF』でしか登場しない独自のキャラクターを用いざるをえないような気もします。

が、たしかに「特になし」さんの昔のキャラクターに登場チャンスを与えて欲しい…というのも分かります。個人的には、『龍虎2』のテムジンとか出して欲しいなぁとか思ったり。やっぱダメか…地味だもんな（笑）。（長山）



●PN／榊恭司（富山県）
『KOF2000』におけるニューフェイス、ラモン。確かにワイルド～♡　眼帯もツボです♡



●PN／羽雫とらまる（大阪府）
とってもサイキッチュなアテナちゃん。なんか「サイコソルジャーチーム」らしい感じが◎♡

オープンテラス

自転車で走っていて『KOF'99』のポスターのK'にみとれて、もう少しで自動車と正面衝突するところだった。もう4度目になる。少しはこりろ、私。●PN＝K'で衝突寸前（兵庫県）／こういうことって私も結構あるかも知れないです。何度となく死にかけました。愛は盲目ですね。うぐぅ。（長山）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 10月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

ナコルルへ

今年もこの時期がやってきたのですね。お誕生日本当におめでとう！　これからもずっと自然と動物を愛する優しいあなたでいてくださいね♡　私、ガルも大好きだから、2人のことをいつだって応援してるよ～！

●PN／葉野幼花（石川県）

ウィップへ

こ…今年で、実年齢の方はおいくつなのでしょうか…？？？？（爆死）。次回の『KOF』にも絶対出てきてくださいネ！　待ってますから!!

●PN／110 10（静岡県）

チャン・コーハンへ

私と同じ日に生を受けたチャンさん。何度目だかわからないけれど、お誕生日おめでとう。あなたの今年の新勝利ポーズ、とっても可愛くてステキです（笑）。そのポーズで、私のことも祝ってください。P.S. スマートなアナタも好きです。

●PN／藤柳翔治（北海道）

チャーハンへ。ハピバ！　年々、チンピラ・キャラからイロモノへと姿を変え続けているあんたから、目が離せようか？　これからも『KOF』イチの「TEKITOU」キャラとして出場し続けてくれよ！　大先生!!

●PN／K・K（群馬県）

クリザリッドへ

初めてあなたを拝見した時、大胆なそのお姿にビックリしてしまったものですが、気づくと大ファンになっていました。クリザ様、なんてカッコいいんだ～っ（思わず力入りまくり）！　心をこめてお誕生日（というか製造日?）おめでとうのメッセージ送らせていただきます～♡

●PN／ちゃるか（滋賀県）

チョイ・ボンゲへ

おめでとう、チョイさん！　相変わらず色々と大変（笑）みたいだけど、これからも頑張ってくれい。来年もぜひ一緒にこうして誕生日を祝いたいね。

●PN／風直（熊本県）

＊10月生まれのおもなキャラ：5日直衛示源、7日北斗丸、ゼロ、11日ナコルル、12日ウィップ、19日斬鉄、21日チャン・コーハン、22日ワイラー、23日クリザリッド、25日チョイ・ボンゲ



●PN／黒星（北海道）

●PN／蒼月あおい（富山県）





●PN／久遠堂梨花（北海道）

オープンテラス

KULAをケイ・ウラと読むのが正しいと思い始めた今日この頃。だめですか？●PN＝ぷう（東京都）／ありです。この投稿を見て初めて気づきました。アンチK'だけに、K-URAということなんですね～。うんうん、納得です。ぷぅ。（長山）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

メタスラにも登場？ 人妻ヴァネッサ

ヴァネッサのパリングパンチャーのボイスが「ドロップショット」と聞こえます。

もしかして、ヴァネッサは元正規軍（スパローズ）兵士だったのでしょうか。だからアナザーはフィオなんですね。

●PN／影山由乱（大阪府）

編：設定的には「子○れ狼」な感じなので、きっと「子○れ狼」の乳母車からミサイルが出るが如く、その人妻&子連れパワーをもって宇宙人を蹴散らしていたのでしょう。と、大胆予測。

ということで、「影山由乱」さんの空耳度は89点ざます。（長山）

部下よりも強い 最強の上司、庵

久しぶりに『KOF'98』で八神庵を使っていたら、闇払いのボイスが「どうした」ではなくて「大下！」と聞こえます。まさか庵は日○テレビで放送していた「あぶ○い刑事」の部長なのでは…。

●PN／為、金大中（福島県）

編：庵が部長なんだったら、部下に任せるより自分が捜査した方が、早い気がするのは気のせいではないはず。

空耳度は76点にょ。（長山）

やはりきれい好き？ お嬢様、雛子

『KOF2000』をしていて、早速新キャラ2人の空耳を発見しました。

まず、ラモンの勝ちゼリフが「フィーバーフェスティバル」と聞こえます。なんて彼らしいセリフでしょうか。やはり彼にはフェスティバルがよく似合うんですかね？

そして、雛子の寄りきりボイスが「きれいにしますね。キレイキレイ」と聞こえます。スモウのパワーで水も使わず心も身体もキレイキレイ。なんてすばらしいんでしょうか、スモウって。

●PN／紫鏡竜二（長崎県）

編：私のデスクも汚いので雛子ちゃんのスモウパワーでキレイキレイしてください。お願い～（笑）。やはりお嬢様はキレイ好きなのでしょうか？ 空耳度は84点。

2回生き返った 無敵のチャン

『KOF'99』で、チャン・コーハンの鉄球大撲殺のボイスが「コーハン2回死ぬ」と聞こえます。

2回死んでまだ生きているということはチャンは実は不死身なのでは？ ルガールも『KOF'98』では復活が趣味だったから骸とオロチが加われば不死身チームの完成だ！

●PN／アルファルガール（兵庫県）

編：月並みな結論では、やはりネスツのクローン説が有力だが、「コーハン2回死ぬ」と聞いて、某映画のサブタイトルを思い出すのは私だけではないでしょう。次に登場する時は「ボ○ドカー」とかいわれる怪しげな車に乗ってさっそうと登場することをきぼーん。

とりあえず、「うっす、これでよし」と他人の意見を聞かずに自己完結したところで空耳度は88点。（長山）

「ラーメ○マーン！」 やっぱり麟はファン？

この間、『KOF2000』をプレイしていたら、麟の鉄斬舞、羅殺－那義－波頚の時のボイスが「ラー！」「メン！」「マーン！」と聞こえました。

麟はあの人のファンで、髪型もあの人に合わせているのかと、妙に納得してしまいました。

●PN／ネスツの下端（岩手県）

編：ラー○ンマンだけにブロッ○ンマンをラーメンにして食ってしまうという、今思うとダークな設定が甦ってきますな。やはり麟もそんな怪しいことができるのかもしれない。見た目怪しすぎるし。



●PN／二色ひとえ（宮城県）
レレレレレオナちゃん、なんか血まみれですよう!? しかもほとんどが返り血だったり☆ レオナや庵の髪をベタにすると悪度があがる気がする…。何故？



●PN／七枷戒都（埼玉県）
ナマイキ狼を調教…。夢はふくらむ一方♡ はわわ、大人の世界にいってしまうとこだった（汗）。でも犬コロみたいでほおずりしたくなるです～。



●PN／神無月さつき（埼玉県）
ゲニのうしろでちょろちょろしてるオロチ関係者の方々！ みんな『KOF』出られて良かったね！ 心からおめでとうをいいたいです。



●PN／進藤ようこ（新潟県）
夜のサウスタウン、夜景をバックに貴方と2人…♡ 恥ずかしい！ でももし本当にこんなシチュエーションになったら…やっぱり鼻血出して卒倒。



●PN／草庵京花（青森県）
盛り上がってますなぁ！ だっちゅもちょっとおイタ気味かな？ まぁお祭りの時くらいは許す！ って、本編はそんな雰囲気じゃないか…。



●PN／采姫炬（東京都）
色、お久しぶり！ 最近は命のイラストの方が多いけど、やはり色の方が「大人の色気」ってのを持ってるね！ その視線…惚れた！

そんなわけで、今の世代には分からないネタを振りまきながら、空耳度は75点。（長山）

聞く人が変わると空耳はここまで変わる

『KOF2000』で、麟の鉄斬舞、羅殺ー那義ー波頚が「たー！」「なー！」「かー！」ときこえるだよ～。でも、知人には「わー！」「かー！」「なー！」と聞こえるですたい！

麟が叫ぶこの2人は一体誰なんでしょうか？　まあ、麟自体わてにはよく分からない存在じゃよ…。

●PN／ナナカセシャ愛（愛知県）

編：同じネタで別の解釈が登場です。これだから空耳はすごい？　とりあえず、皆も聞き比べてどちらが真実なのか確かめてくれたまえ。

空耳度は同点の75点で。（長山）

アイドルの常識？料理下手なアテナ

『KOF'99』のチンの轟火招来のボイスが「アテナの料理はこげつきじゃー」と聞こえます。

●PN／恋する拳崇（福島県）

編：やはり、「ヒロインは料理が下手」という、王道パターンまっしぐらな感じがGoodです。「失敗しちゃった…てへっ」とか笑顔でいわれた日にゃ、それだけでお腹一杯、ドキュンな感じですな。

私なら、「アテナちゃんの料理なら、焦げついててもOKっすよ。うまいっす」と、いってしまうことでしょう。ということで、妄想炸裂気味に、空耳度は84点にしときます。（長山）



●PN／OHTA（北海道）
たれるのはいいが闘ってもらわないと大変困ると思うぞ。まわりが。それにしても、やはりガングロは基本なのね…。よくマッチしております。



●PN／後藤みかん（愛知県）
いやいや、覚えてますよ～☆　お久しぶりです。響って、極合ってるかも（ファンの方ごめんなちゃい）。そういうEDもあるしね。



●PN／キノ（東京都）
おや？　チビたちどこいくの？　年齢的にもちょうどいいかもしれないね。コンル怒ってるけど、ヤキモチでもやいてるのかなぁ？



●PN／イケてない（北海道）
ガングロ＝コゲということで（？）今度はこちら。イジケ具合がいいですな。捨てたりしないから戻っておいで～。

オープンテラス

『KOF2000』の紅丸のアナザーストライカー、「アナザー紅丸」を初めて見た時、紅丸が女装した姿かと思いました。●PN＝仲麿呂（埼玉県）／髪の毛を下ろした紅丸も、これはこれで趣があってよろしい感じです。紅丸ファン増加の予感。（長山）

キャラレターZ

Dear霧島翔様

翔くん、はじめまして！　イキナリですが、私はあなたに恋をしました。

というのは、翔くんは本当は『ＫＯＦ』の主役のはずだったんだよね。ところが草薙くんに主役の座を奪われてしまって…すごく悔しいとおもいます。でもあなたは、トルネードとともに一生懸命生きている…。そんなあなたに、私は勇気づけられ、心を奪われたのです。

カワイイ娘にはすぐにメロメロになってしまうあなただから、きっと本命の彼女はいないはず…、もしそうだったら、私を彼女にしてください！

私を彼女にすれば毎日、ケチャップであなたの名前を書いたオムレツを作ってあげる

毎月23日の「ふみの日」には、一緒に切手を買いにトルネードに乗って郵便局へいきましょう。それから、２人で少女まんがを読んで涙しましょう。

あなたは『ＫＯＦ』の主人公にはなれなかったけど、私の心の中では永遠の主人公です。いつか「ふみの日」に、郵便局で会いましょう。ストライカーも頑張ってね♡

●ＰＮ／玉中SEIKAN部部長（福島県）

編：翔ちゃん大喜びの温かいメッセージ、ホント心に染み渡るわ～。こんなピュアな娘に告白されたら、すぐにメロメロになっちゃうわよ。郵便局でってのも、ほのぼのしてていいなぁ。若い人たちも、殺伐としたことばかりじゃないのね。お幸せに！（稲葉）



●PN／奈々志（滋賀県）
設定原画でしか見られなかったあの伝説の（笑）ボツ設定・霧島翔！　彼が京の代わりに採用されてたら今頃どうなってたんだろう…。



●PN／藤田和秋（神奈川県）
復活はめでたいんですけど…モロですね☆　照れくさくて思わずうつむいてしまう男子！　キミたちは普通だ！　お姉様ってば大胆♡

ついにトウドウ・R復活！　でも素顔がはっきりしないし、あげくに名前がアンノウン!?　なかっせるのう。●PN＝寺田大典（福岡県）／すっかり香澄にその座を奪われてしまった感じですが、ストライカーとはいえ、オヤジのパワーを感じずにはいられない感じ。オヤジ万歳。（長山）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

なぜ私が怒られるの？　連コイン問題を考える

ちょっと前の話です。私がいきつけのゲームセンターで『餓狼ＭＯＷ』をプレイしていると、数人の男性がゲームをプレイしたそうに後ろに立っていました。

連コインするのも待っている人に悪いなと思い、私はその人たちに席を譲りました。しばらくほかの人のプレイを見て、さっきプレイしていた『餓狼ＭＯＷ』のところに戻り、再び順番がくるのを待っていました…が、甘かった。先程後ろで待っていた男性数人は対戦台（1P、2P両方）を占領していました。その人達は、2時間延々と台を占領していました。

そして、やっとその人達もいなくなって、私もクレジット投入、キャラ選択。そして1秒…。すると、先程の人達の1人が、「あっ、1プレイ分残っているんだけど…」といってきました。

それなら早くいってくれ…。その1プレイ分はどうやらその男の人のクレジットが残っていたものらしいのです。そこでめちゃめちゃ怒られました。知らなかったのに…。それに、何で1プレイ残していたのでしょうか？　よっぽど他の人に台を使われるのがいやだったのでしょうか？　とりあえず、その場は相手の方の友人の方に助けてもらいました（あと一歩遅ければ、私の友達が相手を殴っているところでした。やめさせましたが）。

こういうことは、とても腹が立つし、ちゃんと他の人の事も考えて行動して欲しいです。

●PN／霧島黎明（宮城県）

編：どんな場所であれ、人として最低限のマナーを守ることは重要。ゲームセンターでの連コインについても同じことがいえますね。後ろで人が待っているときは、自分のプレイが終わったら席を譲るというのが最低限のルールなのではないでしょうか？　私はそう思います。

もちろん、家庭用で発売されていない人気のゲームを思う存分納得のいくまで楽しみたいのは分かります。それは人間ですから。誰だってそう思うはずです。知り合いとゲームセンターにいったら、思う存分その知り合いと対戦プレイを楽しみたい。できることなら私だってそうしていたいです。ですが、やはりルールは守らないといけませんね。つねに後ろに人がいるぐらいの気持ちでゲームを楽しみたいものですね。その方がみんな気持ちよくゲームを楽しむことができると思いますし、私的にはそうじゃないとゲームを楽しめない。

ゲームセンターも昔よりもっとユーザーに近くなり、気軽にゲームを楽しめる場になりました。それだけに、常識的なマナーは守って楽しみたいものです。

霧島黎明さんも災難でしたね。かなり理不尽なことでおこられるようなことになってしまって…。とても腹も立ったでしょうし、悲しくもなったと思います。が、これに懲りずにゲームセンターにおもむいて欲しいです。ルールさえ守れば、ゲームセンターは新しい人の出会いや、新しい楽しみを発見できる素晴らしい場所のはずです。（長山）

大人気ある真吾

さっすが真吾お兄ちゃん！　小さい子に大事なおもちゃを譲るなんて、いい子やね。でもこの調子だとなかなか集まらないんじゃないかと思う…。めげるな！



●PN／北村れいじ（大阪府）

悪　暇こき中

なんつっても後ろをふよふよ飛んでいくナギが可愛い！　欲しい！　あ、もちろんウサギ響も可愛いよ？…って、刹那よっぽどヒマだったんだね。



●PN／後藤みかん（愛知県）

NESTS

どんどんおかしくなってくる（？）キャラたちのプロフィール。特にウィップは謎ですな。まあ身長負けたくらい、大目に見てやれ。旧主人公よ。



●PN／おざきリンリン圭（北海道）

KOF'98でデータ集め

さすがにケツはダメ出しきましたか。こんなんフィードバックしたらもう…ネスツさよならって感じ♡　やっぱ相手は選ばなくてはな…フフフ。



●PN／おざきリンリン圭（北海道）

よろず質問&要望コーナー

Q・『餓狼MOW』の双葉ほたるのプロフィールを教えてください。

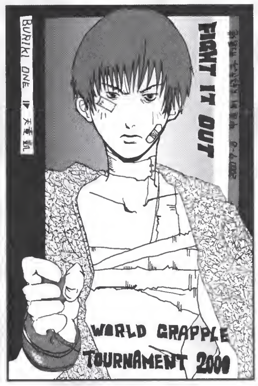
●PN／レザードヴァレス（和歌山県）

A・年齢：16歳
・性別：女
・身長：156cm
・スリーサイズ：B78W54H80
・誕生日：5月11日
・国籍：日本
・格闘スタイル：中国拳法系（太極拳、八卦掌など）
・趣味：かわいいリボンのコレクション
・どんな動物でも雪で作ることができる
・大切なもの：テンのイトカツ
・苦手なもの：きつめの炭酸飲料
・好きなもの：吊り下げ式リニアコースター
・嫌いなもの：地震
・好きな食べ物：アイスチョコバナナクレープ
・好きな音楽：ポップス
・得意なスポーツ：高跳び
・声優：堀江ゆき

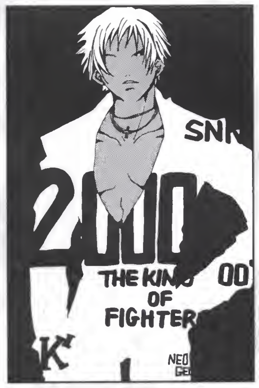
Q・『KOF2000』のアナザーストライカーである霧島翔のプロフィールを教えてください。

●PN／天気予報（広島県）、PN／藤柳翔治（北海道）

A・格闘スタイル：キリシマアーツ
・誕生日：4月27日
・年齢：19歳
・出身地：日本
・血液型：B
・身長：180cm
・体重：74kg
・趣味：切手収集、少女マンガ読破
・好きな食べ物：ケチャップで自分の名前の入ったオムレツ
・得意なスポーツ：キックベース
・大切なもの：バイク（名前：トルネード）、仲間、強い技（自分の）
・嫌いなもの：待ち、投げ、強い技（ヒトの）
・声優：岩田光央



●PN／刑島港（愛媛県）
確かに…最近武力のイラストめっきり減ってしまったなぁ。個人的にはかなり味があって良かったと思うんだけど。どうかなぁ？



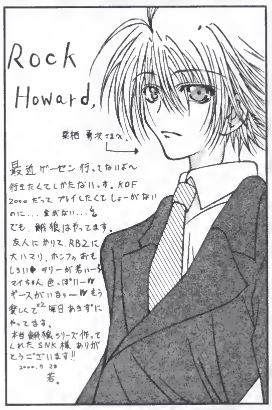
●PN／池袋ロケにて（東京都）
なんだかポスターみたいな1枚。めきめきと主人公らしくなってきましたな。この調子でがんばってくだされ～。



●PN／明晶晃（東京都）
弟君なんだか微妙な表情。それなのにとっても美しいわ…（危険思想）。ところで兄者はどこへいったのぅ？



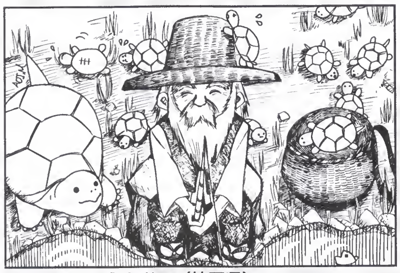
●PN／よす道（愛知県）
パオとケンスウの関係も気になるところ。ほんとに一体どうなってしまうのでしょうか!?　これからの展開に要注目～！



●PN／桜葉若（青森県）
うわおロック君スーツ姿で登場。父上のあとを継いだのかっ!?　でもいつもとちょっと違った雰囲気で、これまたカッコイイよね！



●PN／要まこと（福岡県）
えへへ、うさたんがいっぱいだぁ～♡　でもよく見ると何匹か特徴ある顔ぶれ…。暴走うさたん吐血中。だっちゅ君のふかふかしっぽにもきゅもきゅ♡



●PN／むこうあおい（埼玉県）
んんん～のどかですねぃ。亀たちに囲まれてこうやって過ごす日々がかけがえのないものだったりするんだよね。長生きしてね、おじいちゃん！



●PN／蓮見透（埼玉県）
やっぱりテリーはこうでなくちゃ！　歳とった（失礼）バージョンもかっこいいけど、この「HEY!」な帽子がいいんだよねっ♡

オープンテラス

京の部屋の押し入れにはボロになったり、長年にわたり小さくなった草薙臭の染みついた学ランがびっしりと…！　欲しすぎ。●PN＝草庵京花（青森県）／うっ、わたしはいらないです～。だって…ショウノウ臭そうだもん（防虫剤のニオイ）。そこはかとなく香る防虫剤と京のニオイが入り混じって匂いマニア垂涎の一品なのかもしれませんな。（長山）

『KOF』の未来日記。2002年、雛子ダブり決定!●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／雛子ちゃんって頭よいのでは？ 私の未来日記では、日大相撲部に入部かも。そして「千代の富士」を超えてください。ドスコイ。（長山）

替え歌、行っきま～す!

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま～す!』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ! イエ～イレッツシング!

「ヨーデル食べ放題」でネオジオやり放題な歌

「ヨーデル食べ放題」の替え歌でネオジオそのものを歌います。

ネオジオ家庭でやり放題
やり放題ヨロレイヒ
コンティニューもやり放題
やり放題ヨロレイヒ
餓狼に龍虎、KOFもやり放題
風雲、月華、サムスピもやり放題
メタスラ、シューティング、得点王もやり放題
パズルも解き放題

友達と対戦もやり放題
やり放題ヨロレイヒ
プラクティスで練習もやり放題
やり放題ヨロレイヒ
京も庵もテリーもリョウも使い放題
アテナにナコルル、ユリちゃん舞ちゃん使い放題
ギースやルガール、ラスボスたちも使い放題
電気代は別料金

「さー、ネオフリ読んでみんなでバリバリネオジオをやりましょう――!」

一週間断食してロム買いたい
ロム買いたいヨロレイヒ
発売日に財布のひもはゆるみ放題
買い放題ヨロレイヒ
途中で休まず、友達連れてやり放題
演出好みはデモ画面を眺め放題
CD版では隠しキャラも使い放題
次の日は外出できない

対戦マニアもキャラファンもやり放題
やり放題ヨロレイヒ
受験生兄ちゃんも今日だけ解禁日
京のようにならなきゃ
NF持参でCPUと勝負だやり放題
ポイント割引、予約で割引やり放題
対戦負ければルールで誰でも次と交代
制限時間は無制限
ハッピーネオジオパラダイス
「OK!」

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：やはり家にネオジオがあるとやり放題なのですね。そしてロムを買ってしまってお金もどんどんなくなっていくと…。

でも断食してロム買うのは勘弁です。ネオジオに愛はあるけど、食べ物食べないと死にます～。それ以前にネオジオをやる時間をください（泣）。

とりあえず、ちょっと体験してみたい半面、間違いなく地獄へ片足を突っ込むようなものだと感じずにはいられない。

やはりネオジオは魔物だ。（長山）

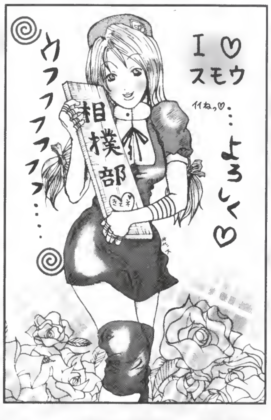
アテナとケンスウの真の気持ちを歌います

青色7の「青いスポーツカーの男」の替え歌です。

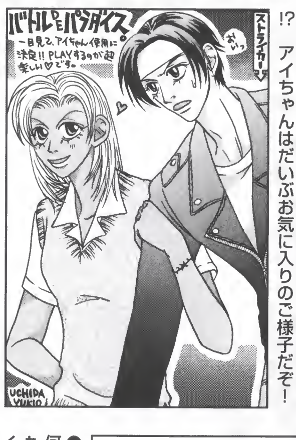
あまったれんじゃないわよ
自分でしなBaby（Baby）
あまったれんじゃないわよ
男らしくBaby（Baby）
ごまかされはしねぇよ
ケンスウなんかByeBye（ByeBye）
ごまかされたアテナが
お気の毒ね　アテナ（アテナ）
サイコソルジャーも
お荷物増えちゃって
へなちょこケンスウはダメダメ（O－!×4）
ビキニアテナの方が好きだぜ
ドアホなケンスウはダメダメ、ダメダメ、ダメダメだ～
気合いの入った（H－!×3）
麻宮アテナ（やるときゃやる



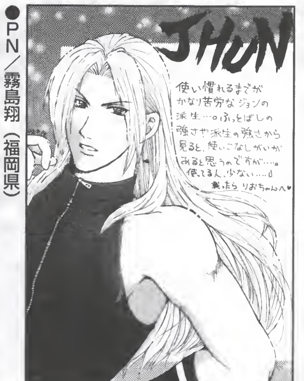
●PN／アマネ　ジューローザ（埼玉県）
これまたお久しぶりな幻十郎。なんか花札チックな背景がよく似合いますねぇ。もちろんケロたんも一緒です♡



●PN／桐丘葱（広島県）
こんな可愛いお嬢様が相撲部! このギャップがいいのかしら。優しく勧誘されたあとは、地獄のような稽古が待っております。心してかかれ!



●PN／内田ユキオ（愛知県）
天下無敵のコギャル・アイちゃんの前では京も大人しくなっちゃうのね。ユキに新たなライバル出現か!? アイちゃんはだいぶお気に入りのご様子だぞ!



●PN／霧島翔（福岡県）
みんなもっと盛り上げようよ! 本人はアテナに夢中だけど、そんな彼が魅力的なのだ! イラスト待ってるよ～!



●PN／水瀬葵（高知県）
ちづるもナコルルもアナストとして元気に活躍中! せっかくだからプレイヤーキャラにしてくれぃ! あのダンスを踊ってくれぇぇぇい!



●PN／禾映きと（茨城県）
何気ない日常。こんな風にぼーっと（?）してるのも幸せだよね。そしてまた忙しい日々へと戻っていくんだぁ（涙）。

のさ）
気合い入れて、ケンスウぶん殴って（やるときゃやっちゃうのさ）
愛を極めたい〜（H-!!×3）
椎拳崇（やるときゃやるのさ）
自分を信じ、アテナに向かって（やるときゃやるで）
愚痴ってばっかいないでなんとかしな！　Baby（Baby）
愚痴ってばっかいないで態度はでかくBaby（Baby）
ヘコヘコなんかしないで胸を張ってケンスウ（ケンスウ）
青いカラーもアテナと色違い
ドアホケンスウはダメダメ（O-!!×4）
青いカラーはジョン・フーンだぜ
アイドル追っかけはダメダメ、ダメダメ、ダメダメだ〜
気合いの入った（H-!!×3）
麻宮アテナ（やるときゃやるのさ）
気合い入れて、ケンスウぶん殴って（やるときゃやっちゃうのさ）
愛を極めたい〜（H-!!×3）
椎拳崇（やるときゃやるのさ）
自分を信じ、アテナに向かって（やるときゃやるで）
気合いの入った（H-!!×3）
麻宮アテナ（やるときゃやるのさ）
気合い入れて、ケンスウぶん殴って（やるときゃやっちゃうのさ）
愛を極めたい〜（H-!!×3）
椎拳崇（やるときゃやるのさ）
自分を信じ、アテナに向かって（やるときゃやるで）

●PN／A・Aが大好きッ子！（新潟県）

編：「ヘコヘコしないで、胸を張ってケンスウ」のくだり辺りに、なんだかんだいってアテナはケンスウが好き（？）なのかも…と感じさせますね。というより、アテナのケンスウへの本当の想いを感じます。
ケンスウはケンスウでアイドル追っかけのジョン・フーンをダメダメといい切るところ辺りに、ケンスウのアテナへの愛の深さを感じずにはいられません。「俺はアテナがアイドルだから好きなんじゃない」という感じで、ええ。
サイコパワーを失ってちょっとダメーな気持ちになっているケンスウ君なのかもしれませんが、そのあふれる愛のパワーでゲームの方もがんばっていただきたいところです、ハイ。
けど、アテナへの愛の力はあたしも負けてないぜ。けど、あたしって愛されてるのかなぁ、アテナちゃんに…と、真剣に悩んでみたりする（バカ）。（長山）



●PN／八里眠（大分県）
サイコパワーでアテナに変身！　って、コスチュームのみか…。でもみなさんよくお似合いです。おだんご頭…萌えかも♡



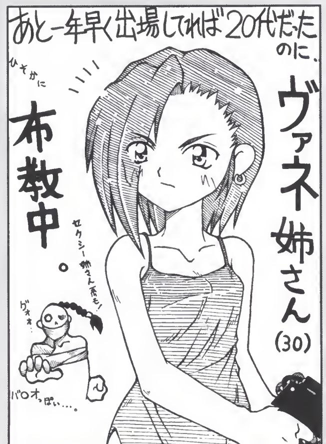
●PN／倉長行矢（福岡県）
『CVS』ではバイスも登場！　…マチュア姉さんはどこへいってしまったの？　な、なにはともあれ、出場おめでとう！

オープンテラス

コスプレイヤーで女である私には今まで分からなかった。女性色モノキャラなんて今までいなかったから…。そう、彼女の名はミスX。極めれば極めるほど自分の存在理由を考えてしまう。●PN＝KUMIKO（静岡県）／どっからどう見てもミスXはいっちゃった感じなので、勇気がいりますよね…。でも、これはこれで極めれば最強かもしれない。友達なくすのに最適とか（笑）。（長山）

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／RED EYE'S（長野県）
30代…大人の女性の魅力ってヤツでしょうか。同じ30代として、「それはウソだろう」って知ってますけど。

▼男臭さ爆発！
全国山崎の胸布教委員会

全国の「山崎さんのあの厚い胸で窒息死したぁ〜い」と懇願する乙女たち!!　今ここに集い、ともに身を捧げようっ!!（全国の山崎兄貴の胸板に憧れるヤローどもでもOK）

●PN／おざきリンリン圭（北海道）

編：やっ山崎っすか…。ヤツにはいろいろと恨みつらみが…。てなことは置いといて、この委員会は乙女たちはいいにしても、ヤローでもOKかい。うーん、どうだか…。まあ、別にいいけど。『KOF2000』ではアナザーで復活して、よかったですな。（杉浦）

▼シブい魅力で迫る
全国セス兄貴布教委員会

『KOF'99EVO』でヴァネッサ姉さんと一緒に登場したセス兄貴ですが、人気上昇中の姉さんに対し、人気は今イチ…（泣）。皆さん、『EVO』のOPの兄貴見ましたか？　あの漢の背中!!　そして『KOF2000』のOP&キャラセレクト画面!!たまりませんな兄貴!!　ボイスもシブいったらもう　どなたか兄貴のイラスト送ってきてくれませんでしょうか…。
あと、セス兄貴布教委員会・会員募集中！　入会方法▼「俺は兄貴布教委員会に入会するぜ」と念じる。そしてセス兄貴を愛する。

PN／私刑執行人（高知県）

編：今度はセスっすか…。今月は兄貴特集でんな。「俺は入会するぜ」ってことは、やっぱりそっち系の人たちの集まりなんだろうか？　確かにSNKキャラには男気溢れるヤツが多いけどさ…。（杉浦）



●PN／森里はむ（埼玉県）
ちまたで密かに流行っている星飾りです。



●PN／桃（福岡県）
クーラ&の組み合わせは、お楽しみの一つですね。

ＮＦを購入し始めて1年ですが、このコーナーの存在は9月号で初めて知りました。ゴメンナサイ…。●ＰＮ＝二宮千彰（徳島県）／いや～、しょせん欄外なのですね（泣）。次購入する時はお暇なら見てやってください。つたない文書であなたを極楽浄土へお連れします（ウソ）。（長山）

文通＆募集コーナー

SPECIAL PRESENTS

●どなたか私に真田小次郎ｏｒキム・ジェイフンのイラストをください！　本当に切実です！　この2人が好きでたまらんので、よろしく！　エンピツ、モノクロ、カラー、何にも問いません！　リクエストあれば、お礼にカラーでそのキャラを描かせていただきます。便せんなんかも同封させていただきます。大変申し訳ないのですが、切手同封で（お礼いらなければ、同封しなくても構いません）。私なんかのペーパー読んでくださる方も募集中です。14歳、女。〒311-3434　茨城県新治郡玉里村栗又四ケ2567　桜井住宅5号　早野由利絵

●ネオジオ友達募集！　一緒にネオジオのことを話しませんか？　近くの方はゲーム大会とか開きましょう。年齢、性別不問です。お気軽にお手紙ください。22歳、男。〒790-0003　愛媛県松山市三番町7-10-12　第14三和マンション201　村田篤彦

●アンケート回答者様募集デス!!　内容はＫＯＦシリーズ十ちょっとだけ龍虎に関するものです。性別、年齢不問で、とにかく、たくさんの方に答えていただきたいデス。締切りは来年4月末までなので、いつでもお問い合わせください。80円切手同封とリターンアドレスをお忘れなく！　ちなみにお礼は便せんを予定しています！　よろしくお願いします！　〒343-0003　埼玉県越谷市船渡83-2　並木方　弥十郎左

●ゲーセン友達募集。SNKのゲームで、特に、ＫＯＦ、餓狼、月華などが好きな同市内にお住まいの方、一緒にゲーセンにいきましょう。また、「このキャラが好きだから」などのキャラ愛をお持ちの方は大歓迎です！　男女は問いません。年齢は15歳以上の方でお願いします。18歳、男。〒463-0041　愛知県名古屋市守山区大谷町5-22　折上洋二

●ＫＯＦのイラスト描いてください！　趣味でイラスト集めております。私のヘタなイラストでよければ、お礼に差しあげます。80円切手同封でお願いします。モノクロ、カラーは問いません。〒028-3301　岩手県紫波郡紫波町中島字桜田1-35　亀澤飛鳥

●文通相手募集。ＫＯＦが好きな方、僕と文通してください。特に、K'、ウィップ、ブルー・マリー、京、庵が好きな方は大歓迎です。それ以外のキャラでもＯＫです。どなたでも歓迎なのでお手紙ください。切手はいりません。返事は絶対に書きます。17歳、男。〒674-0057　兵庫県明石市大久保町高丘3-1-14 501　大園翼

●ネオジオ韓国人キャラ本を作るにあたり、アンケート回答者様とゲスト様を募集しています!!　興味を持たれた方は、80円切手を同封のうえ、お手紙ください。締切りは2001年2月ですので、いつでもお問い合わせくださいネ。同人ＧＯＯＤＳの使用ＯＫです。ジョン・フーンで語れる方も大募集。〒191-0061　東京都日野市大坂上4-5-20　美乃里コーポ104号　齋藤真由

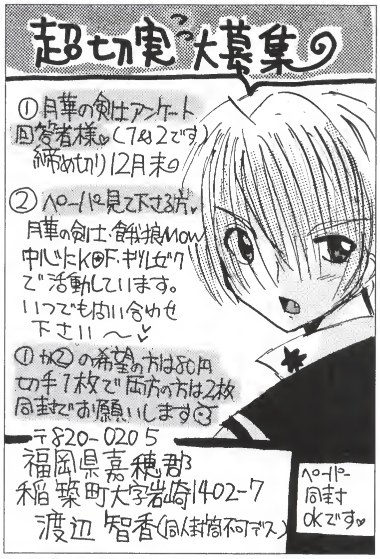
●文通＆友達大募集!!　ＫＯＦが大好きな方、楽しく文通しませんか？　特に、京、庵、ウィップ、テリーが好きな方。地域、年齢、性別問いません。もし、お近くの方なら、一緒にゲーセンにいきましょう。17歳、男。〒738-0031　広島県廿日市市市原1354　平尾潤

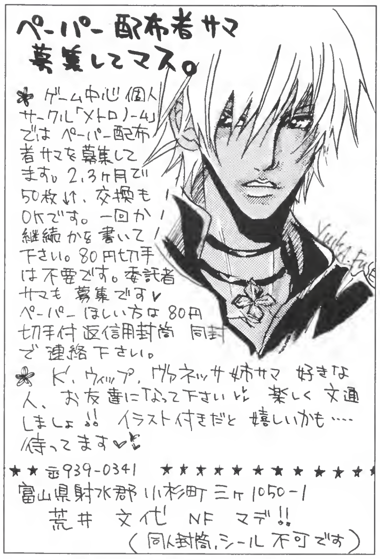
●文通友達募集。ＫＯＦが好きな方、僕と友達になってください！　僕の好きなキャラは、真吾、庵、チョイ、ウィップ、拳崇です。ネオポケを持っている方、大歓迎！　ご近所の方は、たまにゲーセンにでもいきましょう。イラスト交換してくれる方は、自分のラクガキのような絵でよければ…。できるだけ年齢が近い方がいいです。性別は不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。12歳、男。〒630-0201　奈良県生駒市小明町1729-4　仙頭翼

●ペーパー交換、配布してくださる方、募集中です。一方的に配布してくださる方には、お礼ありです。送りつけＯＫ！　20枚前後交換してくださる方、お願いします。継続か1回きりか、明記してください。連絡を入れて欲しい方は、80円切手同封でお願いします。ペーパーもらってくださる方も、お気軽に連絡ください（80円切手同封で）。同人グッズは封筒とシール以外ならＯＫです。普通のお手紙もＯＫです。〒447-0083　愛知県碧南市油渕町4-31-1　嶋出由己

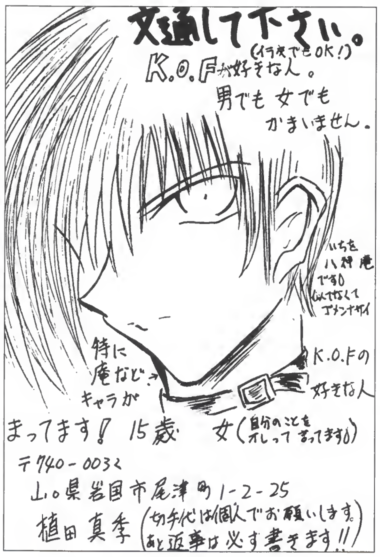
●ブレイジングスターのすばらしいイラストを描いてくれる方、勝手なお願いですが、ボクのために描いてください。ついでに、創世御名麻雪が好きな方も、ぜひ友達になってください。ライバルも大歓迎です。ドンドン送ってね。ちなみに、ハイスコアのねらい方を教えてくれる方がいるとうれしいです。ブレスタが好きな方、送ってね。21歳、男。〒192-0152　東京都八王子市美山町1076　大浦勝彦

●ＫＯＦ＆餓狼ＭＯＷが好きな、そこの君!!　我々と文通＆イラ交するでヤンス。特に、K'、レオナ、ウィップ、庵、クリザリッド、んでもって、ロック、フリーマン、あと、カインとかを猛烈に熱愛している方、大募集中。上記のキャラ以外でもスペシャルＯＫ。80円切手不要、無期限。返事は可能な限りするっチ。14歳、男女双子。









〒899-7103　鹿児島県曽於郡志布志町志布志1934-1　小野寺美里

●お友達大募集。コスプレダンパや、一緒にゲーセンいってくれる方、募集です。休日に遊びにいって楽しくやろう。近くの方や、少し遠方の方でもOK！　一緒に遊びましょう。KOFでは、キングが好きです。写真同封のうえ、アクセスしてね!!　25歳、男。

〒229-1111　神奈川県相模原市宮下本町1-30-16　ジョイム210号室　神長幸司

●KOFメッチャ好きな方、私と文通しましょう！　ご近所の方は、一緒にゲーセンにいきましょう。私と一緒に熱く語ってください。初回のみ80円切手同封でお願いします。年齢、性別問いません。18歳、女。

〒743-0011　山口県光市光井5-27-28　新井陽子

●文通友達、TEL友達大募集中です。女性の方とお友達になりたいです。KOF、餓狼、月華、サムスピの好きな女性の方で、20～33歳ぐらいの方、お手紙ください。男性の方もOKです。返事100%です。お近くの方は、一緒にゲーセンにいきましょう。待ってます。27歳、男。

〒340-8799　埼玉県草加市弁天2-18-31　綾部日出樹

●ゲーセンで、はめ技・待ちなどをやられて不愉快になったことのある方、そういうことをしない正統派プレイヤーを探しています。KOF2000になってから、マナーが悪くなり、対戦がつまらなくなったので、南関東にお住まいで良心的な方のみ、ご連絡お待ちしています。また、私と同意見の方との文通も大歓迎です。19歳、男。

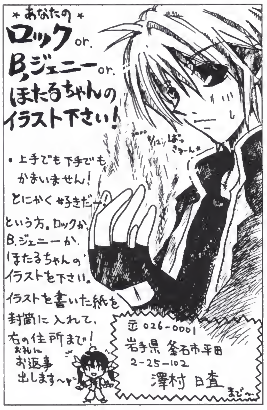
〒264-8501　千葉県千葉市若葉区若松町902　高教2-4　染川雄紀

●募集します!!　これは九州限定です。私と知人で計画したのですが、「ゲームだけのイベントを自分達で作ったらどう？」。本当に突然でしたので、スタッフ様を募集します。詳しいことは、こちらで決定次第、お手紙します。「自分はゲーム大好き」「面白そうだから、話だけでも聞いてやろう」という方、大歓迎！　興味を持たれた方はご連絡ください。また、ペーパーの配布をさせてください。10～30枚ほど。交換配布なら、10～20枚ほど。お願いします！　継続可。文通&イラ交友人も募集です。年齢、性別不問。県内・外どちらもOK！

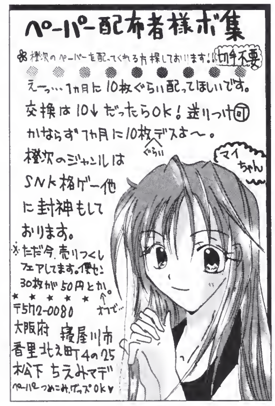
〒861-5253　熊本県熊本市八分字町331-B202　上田祐希

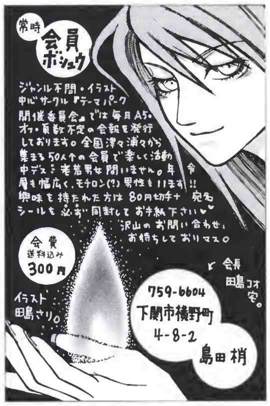
●コスプレ本に使うコス写真大募集！　コス写真なら何でもOK。男女不問、年中無休で待ってま～す！　ゲーム友達やコス仲間もあわせて募集いたします。ちなみに、ウチは京都を中心にケンスウのコスしてます。どうかよろしく！　19歳、男。

〒524-0012　滋賀県守山市播磨田町1319-1　北村成規



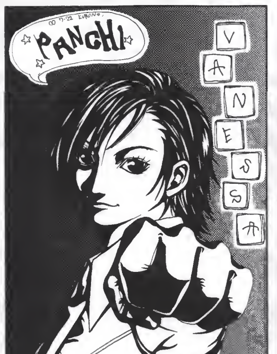




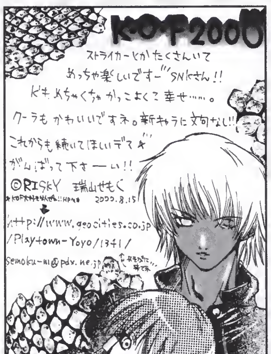




●PN／椎名葵（兵庫県）
ついにコスプレイヤーまで登場してしまった京様。さすがは人気者。しかも戦闘にも参加しちゃってるから驚きだ！　これも人徳のなせる技!?



●PN／くろの冬御津（千葉県）
こちらこそ、よろしくお願いします♡　ヴァネッサもクールな雰囲気がカッコイイっスね！　でも姉さんのパンチは途方もなく痛いので拒否！



●PN／瑞山せもく（山口県）
クーラちゃん、ムズかしくって出せません～！　ここはひとつ、他力本願で鷹さぁ～ん、お願いします！　なんちて☆



●PN／絵夢人（福井県）
パーカーでにっこりほほえんでいるニコニコマークがいいですな。本人はちょっと難しそうな顔してますけど。なんかのぞきこまれてる感じ。恥ずかし！



●PN／結城誠（福岡県）
愛は感じますが他のお客様のご迷惑にならないように気をつけましょう（笑）♡　でも気持ちは分かる！　で、プレイの感想はいかがでしたか？



●PN／栄進千年（東京都）
きょ…今日のアテナのスペシャルメニュー！　冗談。うっかりケンスウが転がり落ちてるけどご愛嬌。…ケンスウって損な役回り…だよね。ヘコー。

オープンテラス

最近なにげにはまっている組み合わせ。「ジョー」「紅丸」「麟」「大門」で男へそ出しチーム。●PN＝セキ（大阪府）／男にヘソ出されても…という以前に、紅丸以外なんだか色モノキャラっぽいのは気のせいだろうか？　なんだか、とっても濃いっす。（長山）

オープンテラス

最近近所のゲームセンターに古めのゲームが入っているんですが、『月華1』や、『アスラ』はまだしも、『ファイヤースープレックス』って…。当時、私は小学1年。●PN＝魅菜月飛鳥ことぼけてぃ（東京都）／そのお店は、初期のネオジオタイトルを知らない人達へ向けて電波を発信しているのです。にしても、『ファイヤースープレックス』はとても地味かもしれない。（長山）

売買＆交換コーナー

●売り／サムスピ、ストリートファイター、SNK、FFに関するグッズや非売品を譲ります。好きなゲーム名を明記のうえ、80円切手同封でご連絡ください。〒561-0804 大阪府豊中市曽根南町1-9-22 1棟7号 宮本風

●買い／頼む…。どなたか俺のコスプレ衣装（Lサイズ。できれば大きめで）を安価で売ってください（作ってくれてもOK！）。また、俺に関するものも売ってください！まずは、往復ハガキでご連絡くださいーっス！あと、ネオジオ（SNK）じゃないけど、カプコンのキャミィ、ベガとかのラミバッチを100円で売りますよ！〒551-0031 大阪府大阪市大正区泉尾7-13-1-205 中島香絵

●売り／『SNKvs．CAPCOM』のフィギュア（京、ナコルル、春麗、さくら）、ネオジオCD本体（付属品は全部あり）を売ります。希望価格を明記のうえ、往復ハガキにてご連絡ください。高価優先です。〒658-0014 兵庫県神戸市東灘区北青木2-2-3-401 廣仲一輝

●買い／CD版『メタルスラッグ』を、『1』なら千500円ぐらい、『2』なら2千500円ぐらいで買います。どちらか1つ（なるべく『2』の方を）でいいです。安価・美品優先。支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。〒901-0211 沖縄県豊見城村字饒波86 城田清貴

●売り／『CAPCOMvs．SNK』のポケットフィギュアを売ります。京と庵をセットで。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒010-0523 秋田県男鹿市船川港女川字堂の前40-2 伊藤悟

●買い／CD版『アイドル麻雀ファイナルロマンス2』をどなたか売ってください。希望価格（できれば6千円ぐらいで）を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。支払い方法は、送料こみの着払いでお願いします。〒196-0002 東京都昭島市拝島町3-10-8-501 上田恭之

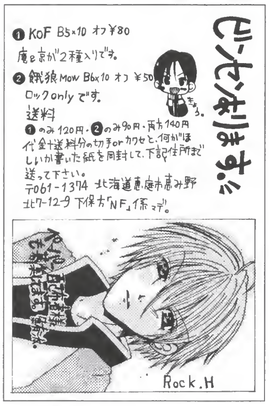
●売り／ネオジオROM本体（箱なし、取説あり、メモリーカードつき）、ROM版『餓狼3』『サムスピ斬紅郎』『マジカルドロップ3』『龍虎外伝』『KOF'98』『RB2』を適価で。送料こちら持ち。ハガキでご連絡ください。〒911-0803 福井県勝山市旭町2-2-28 石川暢秋

●買い／CD版『メタルスラッグ2』を4～6千円で売ってください（なるべく美品で）。〒350-1213 埼玉県日高市高萩702-24 阿久津裕一









●交換／こちらのCD版『龍虎外伝』（美品です）を、あなたのネオジオCD用コントローラーと交換してください。または、CD版『KOF'98』か『トップハンター』か『餓狼1』を。送料は、自分の分はそちら持ちでお願いします。あと、NFの過去の号（'95年VOL．1、4、'96年4月号、'97年5、7、8月号、'98年3月号）を1冊につき200円くらいで買います。送料は交渉次第ということでお願いします。保存状態を明記のうえ、往復ハガキなどでご連絡ください。お待ちしています。〒892-0815 鹿児島県鹿児島市易居町5-12-401 福重裕基

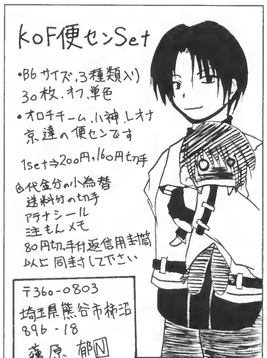
●売り／ネオジオROM版ソフト売ります。『KOF'98』『KOF'99』『月華2』『餓狼MOW』（箱・取説あり）を各1万円。『KOF'94』『KOF'97』（箱だけあり・取説なし）、『KOF'95』『KOF'96』（箱なし・取説あり）を各5千円。『真サム』（箱・取説あり）、『龍虎2』『餓狼SP』『ワーヒー2』（箱のみ・取説なし）を各千円。また、ネオジオ本体十旧コントローラー十旧コントローラープロ十新コントローラープロをセットで1万円（箱なし）。ネオジオCD本体十手持ちコントローラー×2をセットで5千円（箱なし）。高価格、まとめ買い、広島県民優先。Eメールも優先。〒723-0041 広島県三原市和田町6-42-4-1 高下智彦 tomohiko@mfu.em.nttpnet.ne.jp

●買い／NF'99年8～10月号までを、1冊300円で売ってください。支払い方法、ポスターの有無を明記のうえ、ご連絡ください。〒236-0057 神奈川県横浜市金沢区能見台6-36-6 三上純子

●売り／ネオジオポケットカラー（付属品すべてあり）を、4千円で。また、ご希望であれば、NF'00年2、3月号のポスターを差しあげます（ネオポケカラーを買ってくれる方のみ）。高価優先。連絡用の80円切手同封のうえ、なるべく封書でご連絡ください。送料そちら持ち。キャンセル不可。前回、お手紙をくれた方、本当にすみません。今回、返事は1週間以内でします。〒874-0847 大分県別府市馬場2-3 岩尾紳司

●買い／NF'99年4、5月号をポスターつきで原価以下で売ってください。あと、『武力』のCDを安価で売ってください。どちらも安価優先。希望価格、支払い方法を明記のうえ、ミニレターかハガキで構いませんのでご連絡ください。送料こちら持ち。〒871-0008 大分県中津市大塚町33-1 細田あゆみ

●売り／ネオジオCDZ一式（箱・取説なし）、コントローラープロ、CD版『KOF'95、'98、'99』『天サム』『真サム』『WHP』『餓狼伝説3』『べ









ースボールスターズ2』を2万5千円以上でお売りします。送料はそちら持ちで。希望価格明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒557-0001 大阪府大阪市西成区山王2-14-2 305号 玉田将一

●買い／NF'97年3、6、7、8月号を探しております。定価＋200円程度（送料も負担いたします）で売っていただけませんでしょうか。また、『マジドロ3』の攻略本、4コママンガ本などもありましたらお願いします。支払いは現金書留封筒か振り込みにて。封書、またはハガキでご連絡ください。お願いします。
〒228-0024 神奈川県座間市入谷5-2564-18 岩宮千尋

●売り／ネオジオポケット用ソフトを以下の価格で売ります。『幕末浪漫特別編 月華の剣士』を千500円。『SNKギャルズファイターズ』を千500円。『KOF R-1』を800円。『餓狼伝説FIRST CONTACT』を800円。4本まとめてなら4千円で。すべて箱・取説あり、美品です。4本まとめて買ってくださった方には、ネオジオポケット本体（モノクロ版・プラチナシルバー・箱なし・取説あり）を、おつけします。2～3本でも値引きあり。送料はそちら持ちでお願いします。希望の方はソフト名を必ず明記のうえ、ご連絡ください。支払い方法などは折り返し連絡します。
〒250-0852 神奈川県小田原市栢山2735-11 荻原尚樹

●買い／ROM版（取説なしOK）、サターン版（単体OK）どちらかの『ファイターズヒストリーダイナマイト』を8千円以内（安価優先）で売ってください。送料こちら持ち。希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。
〒527-0154 滋賀県愛知郡愛東町園161 広田重則

●売り／ネオジオROM本体（箱・取説あり）を1万8千円で売ります。また、ROM版『KOF'94』『95』『96』（箱・取説あり）を各6千円で売ります。あと、ファイティングスティックNEO（箱あり）を3千円で売ります。支払い方法は、代金引換（着払い）でお願いします。送料そちら持ち。高価優先。必ず往復ハガキでご連絡を…。
〒562-0005 大阪府箕面市新稲4-1-9 芝村正太郎

●買い／ROM版『餓狼MOW』と『風雲スーパータッグバトル』を、両方とも1万円くらいで買います。取説があれば、箱がなくてもOK。送料は、もちろんこちら持ちです。安価優先しますので、往復ハガキで詳細明記のうえ、ご連絡ください。一応、美品希望でヨロシクお願いします。
〒133-0051 東京都江戸川区北小岩5-30-6 野苅家荘202号 高倉ももこ

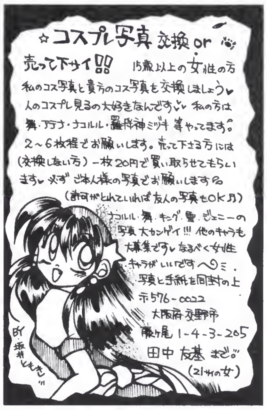
●売り／コス衣装売ります。ブルー・マリー、女M、KOF版1Pカラー。レオナ、女L、カラー緑。八神庵、女S～M、1Pカラー。80円切手同封でご連絡ください。写真&リストを送ります。
〒421-0201 静岡県志太郡大井川町上小杉915-15 濱中久美子

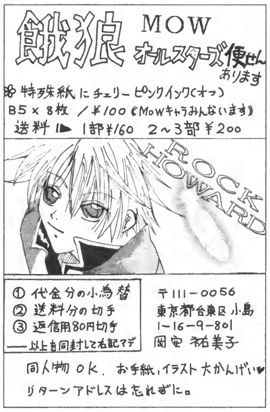
●買い／九葵蒼志狼十色（修羅、羅刹）のコスプレ衣装を売ってください。サイズはMの全身、できれば安価（0～1万円）で。送料は負担します。最初は問い合わせで、（できれば）写真同封でお願いします。お手紙お待ちしております。
〒720-0004 広島県福山市御幸町中津原1884-6 小林由佳

●売り／在庫処分便せんセット（オフ）あります！ 内容は、『KOF'98』便せん（B5・2種×10枚／白上質紙に青系メタルグラデ刷り／京・庵・クリス・シェルミー・バイス・マチュア）＋『月華』便せん（B5・1種×8枚／さくら色薄口にメタルグラデ刷り／楓・守矢・刹那）が入ってます!! 1セット200円です。送料は1部200円、2部は270円です。代金分の無記名小為替と送料分の切手、連絡用80円切手を必ず同封のうえ、お手紙ください。リターンアドレスをお忘れなく！ 結構オススメなので、よろしくお願いしますっ!! あと、ペーパーのみ請求の方は、80円切手同封でお手紙くださいネ。同人グッズOKです！
〒740-0061 山口県玖珂郡和木町和木3-2-17-8 三上方「NF」係

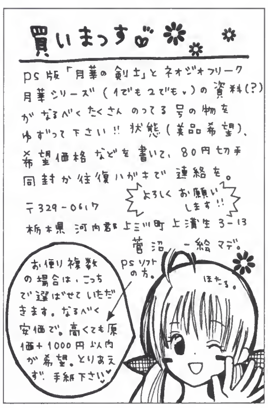
●買い／NF'00年2月号を300円で。ポスターなしでもOK。ネオジオポケットソフト『餓狼伝説FIRST CONTACT』を500円前後で。箱・取説も欲しいです。お願いします。送料は各自で、といいたいとこですが、送るものがないため、こちらで負担します。
〒452-0815 愛知県名古屋市西区八筋町58 山脇慎悟

●売り／ネオジオCDZ本（箱・取説あり）＋ソフト16本（『KOF'94』『95』『97』『サムライスピリッツ』『真サム』『斬サム』『天サム』『月華2』『餓狼3』『リアルバウト』『リアルバウトスペシャル』『龍虎の拳外伝』『ワールドヒーローズパーフェクト』『ファイターズヒストリーダイナマイト』『サッカーブロール』『ロボアーミー』）を2万円で。買ってくださった方には、ワンダースワン＋ソフト1本（テラーズ＋ヘッドホンつき）＋セガサターン＋ソフト12本（『KOF'95』『96』『97』『リアルバウトコレクション』『神鳳拳』『天サム』『首領蜂』『マンクスTT』『御意見無用』『虹色の青春』『ディープフィアー』『サクラ大戦2』）＋ネオジオROMソフト4本（『龍虎の拳2』『餓狼伝説2』『SP』『サムライスピリッツ』）をオマケでおつけします。ネオジオROM版『餓狼MOW』＋『KOF'99』（ネオジオポケットでも可）と交換でもいいです。

















オープンテラス

K'に恋をしている女の子達は皆、彼が「内にこもる人見知り屋」という、まるでイジメられっ子のような性格設定だということを忘れているように思えてならない。●PN＝榊恭司（富山県）／設定だけ見るとK'って、結構「の○太くん」な感じなのかもしれない。ただ、強いところは違うかも。シャイでクール、かつ強いところが魅力なのですね。（長山）

「こんな空耳」を見て友達と毎回思うのは「どうやったらこんな風に聞こえるのだろう」ということだ。英語は分からないから納得できるが…。謎だ。●PN＝悪行双魔（大阪府）／電波が届いてないと聞こえないかもしれないですね。肉体的にも、精神的にも追い込まれて、電波を受信可能になったとき、初めて聞こえるようになるのです。まずは自分を追い詰めてみましょう。（長山）

交換の方にもオマケはすべておつけします。支払い方法、電話番号明記のうえ、ハガキでご連絡ください。メールアドレスのある方は、教えていただければメールで連絡します。

〒980-0871 宮城県仙台市青葉区八幡6-7-34 増田和将

●買い／CD版『パルスター』を5千円で売ってください。送料そちら持ちでお願いします。少しくらいのキズ、汚れなら構いません。帯ありの方、優先いたします。ハガキでご連絡ください。

〒372-0822 群馬県伊勢崎市中町25 中田ハイツB511 川崎雄一

●売り／『KOF』の同人誌（庵×京、京×庵）を。大量にあります。リストありますので、80円切手同封のうえ、封書でご連絡ください。

〒679-2101 兵庫県姫路市船津町2456 辻彩子

●買い／ネオジオROM本体＋メモリーカード（箱・取説なしでもOK）を2万円ぐらいで売ってください。できればソフトつき（何でもいいです）でお願いします。送料はこちら持ちです。代金は現金書留でお送りします。希望価格と住所・氏名を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。

〒959-3907 新潟県岩船郡山北町大字府屋527-8 大滝一斗

●買い／ROM版『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』『KOF'94』を中心に、ROMソフトを買います。なるべく安価で（安価優先です）お願いします！ ソフト名、希望価格（送料こみの）を明記のうえ、ハガキでご連絡ください!!

〒193-0824 東京都八王子市長房町341-22-202 斉藤方「売ってやってもいいよ」係

●買い／CD版『月華』（千500円）、『月華2』（2千円）で売ってください（保存状態明記）。また、ゲーメストムックで『RB餓狼』『RBSP』『斬サム』『龍虎の拳外伝』『月華（剣技総覧）』『月華2』のものを売ってください。1冊800円で買います。送料当方持ち。

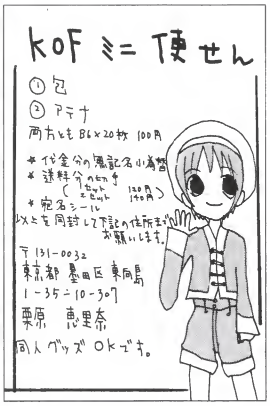
〒615-0818 京都府京都市右京区西京極三反田町1番地 西京極団地2-206 草薙正英

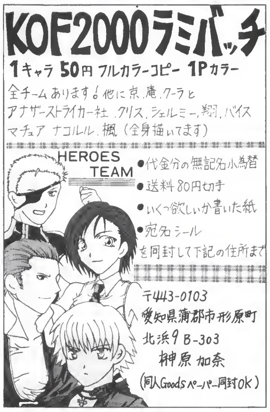
●交換／こちらのネオジオCD本体（箱・取説なし）＋コントローラー×2、CD版『KOF'94～'96』『'99』『RB』『RB2』『真サム』『サムスピ斬紅郎無双剣』『龍虎2』と、そちらのネオジオROM本体（十付属コントローラーつきで）、ROM版『KOF'99』を交換してください。送料は相互持ちで。ハガキでご連絡ください。

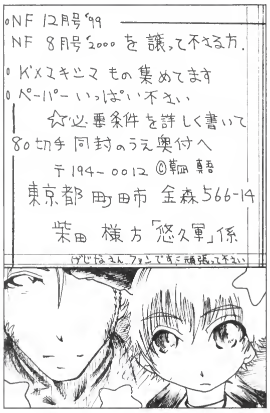
〒981-8003 宮城県仙台市泉区南光台1-53-11 茂木優也

●買い／ROM版『あしたのジョー』『餓狼伝説』『WH2JET』『WHP』『天サム』『天外真伝』『月華2』などを、できるだけ安価で売ってください。送料はこちら持ち。希











●PN／陽上音緒（広島県）「いらんからあげます」って…。せっかく描いたイラストだもん、大事にしようぜ（ヒーロー風）☆ずいぶん優しそうなキングさんだにゃ。



●PN／ムーニャかすみ（愛媛県）「ぷにっ」だって！ これは誰もがやってみたい！ ぷにぷに～。そのあとの命の保証はしないがな！ でも…ぷにぷに。



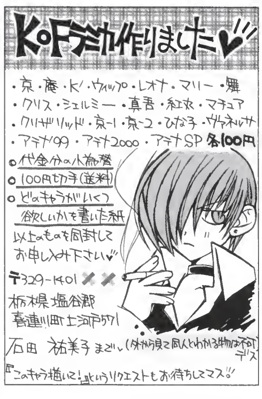


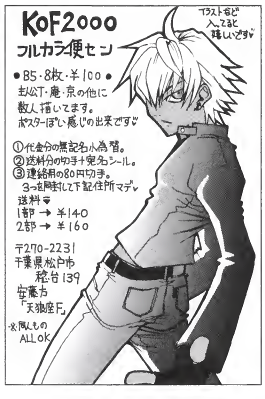


●PN／ひまわり（熊本県）アンディもモタモタしてたら舞ちゃんひらりといなくなっちゃうよ！ しっかり捕まえておかないとね！ にんにん。



●PN／ポケピカ（東京都）ケンスウってば、何ぶーたれてんの？ 口とがらせちゃって、子供じゃないんだから…。でも…ちょっと可愛い感じもするけどね♡





▶読者通信欄　パオパオカフェ1号店へようこそ！

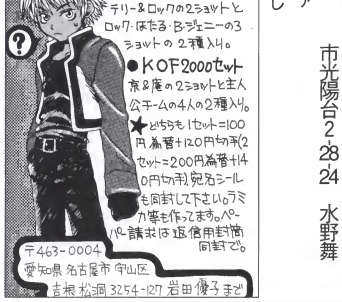
望価格を明記のうえ、ご連絡ください。
〒349-1147　埼玉県北埼玉郡大利根町北大桑608-2　栗田勇作

●売り／ネオジオCDZ本体（コントローラーなし）＋コントローラープロ＋ファイティングスティックNEO2＋『RBSP』『サムスピRPG』のセットを1万5千円以上で。ネオジオポケットカラー（プラチナブルーまたはソリッドシルバー）を3千円以上で。『ダイブアラートバーン編』『ネオジオカップ'98』『ポケットラブ～if～』『サムライスピリッツ！2』『めろんちゃん成長日記』『機甲世紀ユニトロン』を、各500円以上で売ります。高価優先。今月30日まで待ちます。ハガキでご連絡ください。電話番号も忘れずに明記してください。
〒444-0232　愛知県岡崎市合歓木町池田46-2　磯村慎一

●買い／KOFグッズ、ヴァイスクロイツグッズを。下じき、ポスターなどは、新品同様であれば、ほぼ原価で構いません。その他のものは安価優先。商品名（キャラクターグッズならキャラ名も）・支払い方法・希望価格を明記のうえ、ハガキにてご連絡ください。
〒666-0261　兵庫県川辺郡猪名川町松尾台2-4-1-A-208　真継一

●売り／CD版ソフト『餓狼2』『餓狼SP』『RB餓狼』『WHP』『WHジエット』『FHダイナマイト』『龍虎2』『KOF'94』『真サム』『斬紅郎』を各500円程度、『RB餓狼2』『マジドロ2』を各千円程度で売ります。送料はそちら持ちで。また、買いの方で、ナコルル目覚まし時計を2千円程度、KOF'98大会の時計を5千円程度、パソコン版『KOF'96』PF初日版（パッドつき）を3千円程度、ネオジオポケット版『カードファイターズベスト』の限定カードを各500円程度で売って下さい。売る方と買う方の交換も可能です。往復ハガキでご連絡ください。
〒869-0416　熊本県宇土市松山町946-2　井本克裕

●買い／セーラー服アテナまたはユリのコスプレ衣装を、なるべく安価で売ってください。ゆずっていただけると、すごくうれしいです。まずはハガキかお手紙でご連絡ください。待ってます。
〒599-0223　大阪府阪南市光陽台2-28-24　水野舞





オープンテラス

胸の大きさってバストじゃ決まらないと思う。ウエストが太いと胸の周りも太いんじゃないかな…。●PN＝自然の精霊（神奈川県）／アンダーと、トップの数値の違いが重要なのです。それ以上に、形にこだわる男…それが私。うむうむ、やっぱりオッパイはいいね…みゅ。（長山）

投稿規定
みんなの投稿待ってるよ！

【パオパオカフェ1号店へようこそ！】

＜ありがとうママパパ＞
学校やプライベートで起こった、日々の面白いできごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

＜月を見るたび思い出す＞
ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　採用者1名に賞品進呈。

＜替え歌行っきま～す！＞
ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈！

＜勉強はお留守だぜ！＞
ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！
採用者1名に賞品進呈！

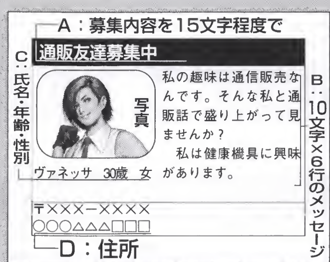
＜こんな空耳＞
キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を大募集！　聞こえるものも聞こえないものも、面白ければOK！　傑作には賞品を進呈！
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

＜キャラレターZ＞
好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は400字以内。素晴らしいレターには賞品を進呈！

＜HAPPY　BIRTHDAY＞
好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう！　文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎！
次回は、11月生まれのキャラを受けつけるよ。

＜今月の全国布教委員会＞
独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう！　イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。
採用者1名に賞品進呈！

＜文通&募集コーナー＞
文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、写真つきの告知も募集。例に従ってA～Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対ダメ！



（写真つきでの募集の例）

＜売買&交換コーナー＞
売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、ROM版かCD版かを明記。

＜モノクロイラスト＞
サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁！　ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようにしっかり圧着しよう！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈！　また、データによる投稿も受けつけてるよ。詳細は後述。

＜4コママンガ＞
タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけてるのだ。詳細は後述。

＜オープンテラス（欄外コーナー）＞
100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOK！　傑作には賞品を進呈。

【パオパオカフェ2号店】

＜パレットキャンパス＞
カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ！　送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　キャンパス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可！　詳細は後述。

＜天晴EXCELLENT＞
プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてね（写真の裏に書いてあるのがベスト）。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP．116参照。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！　アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう！

＜ストーリーアルバム＞
攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集！　どういう写真がどういうふうに見えるか説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！
採用者1名に賞品進呈！

＜愛のてほどきR＞
身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集！　キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK！　写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈！　詳細はP．120参照。

【ソフト人気ベスト10】
あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP．82。

【キャラクターランキング】
好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！　原則的に単独での大量票は禁止！　カラーイラストつきのおハガキも待ってるぞ。結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

【格ゲーQ&A】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ！

【新作発売予定リスト】

＜ユーザーの声＞
期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に「ユーザーの声宛」と書いて送ってもOK！　一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです～。

＜こんなゲームあったらいいな＞
あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、ゲーム内容などを13字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟
モノクロ&カラーイラストと4コママンガのみ、データでの投稿を受けつけてるよ！　以下の注意点を守って投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで（RGBだと色味が変わってしまうので注意）。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。

いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ～！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなく便センなどでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。

※各コーナーの締切りは、毎月15日（消印有効）、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

新作ソフト発売予定リスト

【9月20日現在】

ユーザーの声 VOICE of USER

最近思うんですけど、RB2や月華2みたいにPSやDCに移植されてないゲームが多めなのでは？

NEOGEOROMもCDも持ってないので、ぜひとも移植して欲しいです。

おまけも楽しみですし。

●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）

編：全国数千万（推定）の月華ファンの皆様、大変お待たせ致しました。

そうなんです。あの『月華の剣士』がドリームキャストに移植されることが決定したんです。

ドリームキャストだから読みこみも速く、快適なプレイ環境をお楽しみ頂けます。

もちろんお約束の（？）おまけ要素もたっぷり満載。

なんと月華キャラがデザインされた花札ゲームが楽しめるらしいです。

他にもネオジオ版では中ボスとして登場した、あのキャラが対戦モードで使えるとか魅力的過ぎますね。

最近ビッグバンプロレスに超期待です。何やらグリフォンマスクみたいなのがいるとか。やっぱり必殺技はジャスティスハリケーン？

●PN／うぐいすマスク（千葉県）

編：発売日が10月に延期となってしまった『ビッグバンプロレス』。

もう少しだけ待っててくださいね。

こんなゲームあったらいいな

SNKキャラを使ったチェスゲームを考えてみました。プレイヤーは、餓狼、龍虎、サムライ、武力、月華の各セットから駒を選択して勝負します。

同じマスにキャラが2人立つことになると、いつも通りに格闘戦。

これを繰り返して、相手のキングを倒せば勝ち。

なんか昔TVで見たことがあるような、ないような…。

●PN／剣客T．Y（青森県）

編：SNKキャラを使ったチェスゲームですか。

格闘ゲーム激弱な私にとっては、通常の対戦格闘よりもコマンド選択式のシミュレーションゲーム風にしてもらえれば、かなり嬉しいかも。

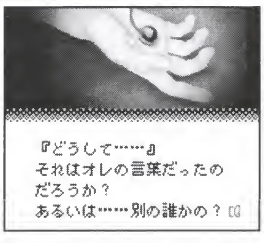
『餓狼MOW』のケビン・ライアンを操作、次々と登場する凶悪犯に立ち向かっていく…、ってなゲームどうでしょう？

●PN／じょに（京都府）

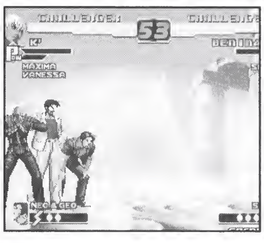
編：やっぱり敵の銃弾をよける時は匍匐前進で行くのかな（笑）。でもケビンの警察官らしい姿って見てみたいよね。

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
Dreamcast						
幕末浪漫第二幕　月華の剣士　Final edition	**SNK**	**格闘アクション**	**未定**	**11月予定**	**未定**	
プレイステーション						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	秋予定	5,800円	
ネオジオポケットカラー						
ビッグバンプロレス	SNK	プロレス	未定	10月予定	未定	
ニゲろんぱ	電脳映像製作所	RPG	8M	10月予定	3,800円	
INFINITY cure.	キッド	恋愛アドベンチャー	8M	10月予定	4,800円	











●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。画面写真はすべて開発中のものです。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
11月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　　）

ネオジオフリーク11月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧ワンダースワン　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　）

❹毎号付録についているポスターは必要ですか？
①必要　②不要　③どちらでもいい

❺ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？
①必要　②不要　③どちらでもいい

❻ゲームセンターにはよくいきますか？
①よくいく（ア．月に3回以上　イ．月1～2回）
②時々（ア．2月に1回程度　イ．3月に1回程度　ウ．半年に1回程度）
③ほとんどいかない（年1回未満）
④いかない

遊べるケータイマガジン

モバッチェ mobache

ケータイ持ったら“出会い”でしょ!

絶賛発売中! 11

定価490円(税込)

怒濤の「出会い」大特集号!!

会える! デキる!

ケータイコンテンツ大公開!

好評連載漫画/モバッチェ流ケータイナンパ術

第2回「出会いのすすめ」

今月の「こんなコと出会いたい」

コスプレアイドル編 全員の メールアドレス大公開!



問答無用の辛口ミシュラン

ケータイ最新機種



○と×

話題騒然! i-modeインディーズショッキングサイト紹介

大爆笑&超悶絶待受画面をゲット!

噂のネットアイドル第4弾

ネットアイドル界の裏事情大暴露!? 本音爆発大座談会決行

●今月の表紙/谷 理沙

お求めは全国の書店・コンビニで! お問い合せ 出版営業部 03-5992-2051

株式会社 芸文社

パオパオカフェ2号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

今回は『KOF』効果でハデハデ～な誌面。投稿もたんまりあって、選考に苦労しました。全体的にハイレベルだったのですが、インパクトにはやや欠けたかなー。何よりもオリジナリティを。芸術の秋です。がんばろう！



●PN／零、弐（静岡県）
ラルフの男くさい魅力がヒシヒシと伝わってくる、力感溢れる作品です。彼の人間性が見えるようで、すごく好きだなぁ。いい顔してます。



●PN／榊恭司（富山県）
人気沸騰中の雛子。投稿もバンバン来てます。さてこちらの作品は、ちょっと大人っぽい雰囲気。赤の使い方が上手で、品のいい色気が出ています。



●PN／伏喜庵（神奈川県）
5時間もかけてボンゲを描くあなたはえらい！私もプロモ好きでしたよ。ていうか、『EAT IT』の方だろう、という声もありますが。懐かしい～！



●PN／有葉貴重（東京都）
こいつは、うかつだった。お互いに腰に回した手が、何となく気になりますな。テリーの帽子をかぶるアテナ、楽しげです。バックをもうひと工夫。



●PN／砂名あかり（東京都）
いやぁ、照れますな（あかりさん以外、謎）。愛がこもってますねっ。これからもたくさんイラストを描いて、いつか一緒にお仕事しましょう！



●PN／紅葉水雨（福岡県）
面白い！　誌上では分かりにくいですが、貼り合わせになっていまして、ラインの荒さがいい具合に味を出してたりする。う～ん、微妙だ…。

ベストカップル♥賞



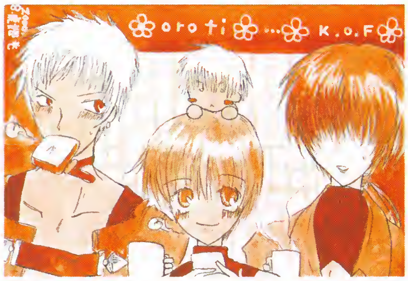
★PN／粟根弘乃（福岡県）
「かっこいいお姉さんは好きですか」のキング。少年もすっかりメロメロです（死語？）。花一輪で恋心を伝えようなんざ、なかなか。キングの困ったような、照れたような表情が可愛いです。

〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター2人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ！

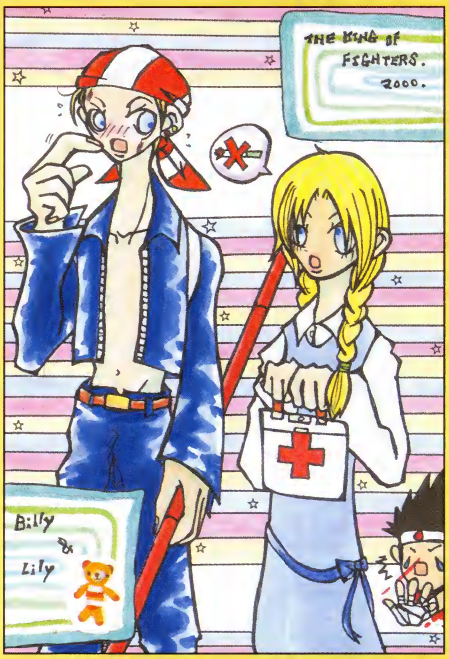


●PN／ココロザシノ（静岡県）
君たち危ないよ、の２人。ご両人の関係についていろいろと憶測が流れているようですが、私は何もいいますまい。よーく見ると、バック凝ってまっせ！



●PN／虎姫（鹿児島県）
こちらもオロチチーム。朝の憩いのひと時、クリスだけほのぼのしてます。１色塗りですが、表現力が豊かで濃淡でうまく見せています。GOOD！

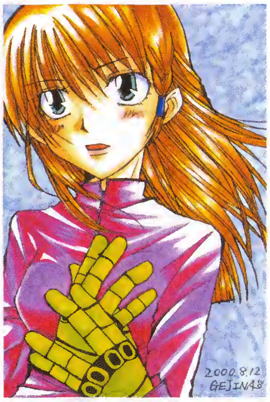
★PN／C62（大阪府）
POP！　POP！　大好きっス、このタッチ。美しき兄妹愛かな。ところでジョー、血が出てるんですけど…。いいのかなぁ。



キャンパス賞



●PN／風蘭木犀（静岡県）
ロック、本当に好きなんですね（遠い目…）。動機はどうあれ、これはなかなか良い出来。張り合わせが絶妙で、色のバランスもうまく取れています。



●PN／げじな（福岡県）
来ました、クーラ！　栗色の髪が、とってもキュートです。ていねいに描かれていて、絞り染め風のバックもイケてます。



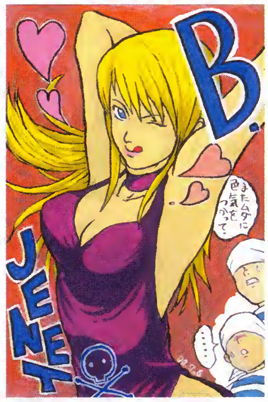
●PN／花南瓜（新潟県）
とうとう復活です！　クリスの頭の輪っかが気になりますが、とにかく元気そうで何より。メッセージはロシア語で、「ひさしぶり」だそう。



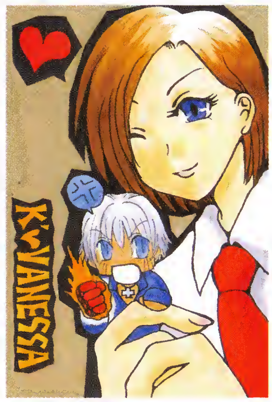
●PN／銀あさひ（神奈川県）
アテナに呼ばれれば、どこからでも出てきちゃいます。どこからでもって、今までどこにいたんだ？　チビケンだから、まあいいか。



●PN／たもかおり（東京都）
「俺が主人公だー！」と意気込む翔と凱。アナザーとは思えないような、アクの強い２人の存在感と強烈アピールに、K'もタジタジっす。



●PN／ニャンコ先生（栃木県）
お色気ムンムンのお姉さんだ！　でも、二の腕あたりが力強いなぁ。海賊さんたちの後ろのモクモクがそそられます。空が好きなのでしょうか？



●PN／五木野冴森（熊本県）
K'は怒ってるのか、照れてるのか…。バックに何も色を乗せなかったのはヒットです。ヴァネッサのあごのラインがいい女してますね。



●PN／蒼城たくと（宮城県）
けっしてレディースではないので、お間違いなく（サラシ巻いてないし）。真吾よりも強い、頼りがいがあるなど、一部で人気急上昇中とか。

天晴EXCELLENT

すっかり秋も深まりきった今日この頃。暑過ぎず寒過ぎずなこの季節、コスプレもかなりやりやすいと思います。
コスプレ未経験の読者さんも、コレを機にトライしてみるのもまた一興？　新しい世界が開けるかもしれませぬ♪

ナコルル＆リムルル＆服部半蔵



★ＰＮ／ナコルル＝神楽いさぎ＆リムルル＝リヨコ＆服部半蔵＝けっけしゃん（香川県）
何枚か送ってくれた中で、どれを選ぶか迷っちゃったくらいのカッコよさ♡　この場所は、地元で有名な心霊スポットなのだそう。その気合いも含め、まさに今月の天晴よっ!!

ヴァネッサ



●ＰＮ／百太郎（福岡県）
抜けるような青空とマッチしていて、気持ちいい写真。うん、ヴァネッサってこういう青の背景、絶対似合うよね！

藤堂香澄



●ＰＮ／本坂翔宇（北海道）
色白さんでキュートな香澄♡　道場をホーフツとさせる背景も彼女っぽくてイイな。

チョイ・ボンゲ



●ＰＮ／だぶりう（宮崎県）
本物のテコンドー着とハンドメイドの爪がポイント。もう1枚の顔アップ写真も表情がイカシてたので載せたかったんだけど、全身見れるこちらにしました！

ロック・ハワード



●PN／友美（岐阜県）
いつも思うけど、女の子が扮する男性キャラってレベル高いよねー。お手紙にあった金髪&カラコンバージョンのロックも実現が楽しみだ！

麻宮アテナ



●PN／雷尼（台湾）
コスプレイヤーさんには常に大人気のアテナちゃん。一生懸命作ったというこの衣装、心こもってるのが一目で分かるくらいにキレイです。

サカザキ・ファミリー





●PN／ユリ＝ゆかにゃ&リョウ＝輝英&タクマ＝大剣（東京都）
川釣りにやってきたサカザキ親子。そして、せっかく釣り上げた魚をタクマに取られるリョウの図（笑）。リョウがかわいそうだけど、タクマさんがお茶目。

八神庵



●PN／森川あんな（東京都）
先のロックに負けず劣らず、こちらの彼女もカッコよすぎっ。この日は女の子にモテモテだったそうだけど、分かるなぁ…ぽっ♡　思わず見とれちゃうもんね。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま〜す！

〈宛先〉〒112-0005　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「天晴EXCELLENT」係

※本誌9月号の当コーナーにて紹介しました、PN／王子さんのコスプレキャラ名が、担当者のミスにより「色（羅刹）」となっておりますが、正しくは「アスラ」です。投稿してくださった王子さんには大変ご迷惑をおかけしました。お詫びいたします。（編集部）

拡大版 ネオジオ特選 同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多いようです）。本は約1ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

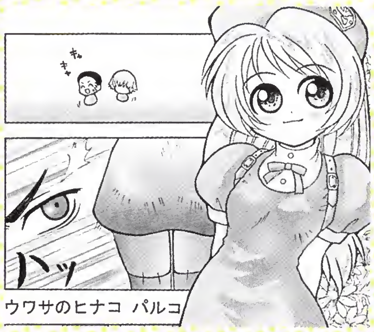
恋愛ジャンキー

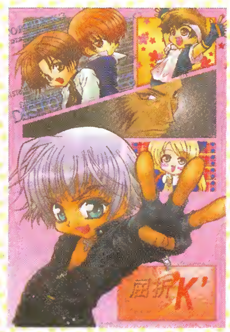




●表紙はちょっとやらしいですが、それに逆らうかのようなドロ甘な中身がポイントです。庵×京が好きって方にぜひ…。／A5／オフ／28P／250円無記名小為替＋140円切手+80円切手+宛名シール／〒769-2101　香川拳大川郡志度町志度1298-66-304　片山志保（発行：王様とコック）

屈折K'3





●KOF2000中心ギャグ本。K' 雛子、真吾などなど登場。アフロ真吾や、まわし雛子がらぶりぃ。／B5／オフ／32P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒461-0004　愛知県名古屋市東区葵1-17-17　佐伯香子（発行：ポリブクロ団）

月に咲く華の輪舞





●楓、雪、守矢の3人の本です。本編ストーリーの前後を自分なりに描いたシリアスストーリー。／A5／オフ／52P／500円無記名小為替＋宛名シール／〒478-0016　愛知県知多市梅が丘2-206　阿部由梨（発行：CHERRY BROS）

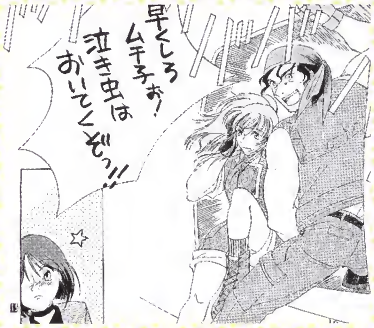
マキ☆リョーな本

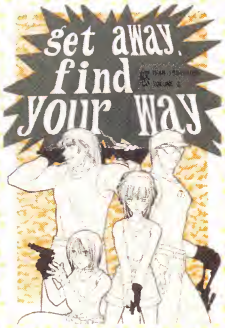




●なぜかマキシマとリョウが恋におちる（？）どたばた話です。／A6／コピー／8P／100円無記名小為替＋宛名シール／〒121-0061　東京都足立区花畑1-30-3　片桐まゆみ（発行：挑戦者内AKUNA＆がうがう本舗）

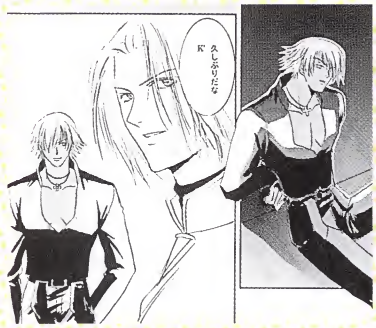
get away,find your way





●怒りチーム中心のギャグあり、シリアスありの本。作者の怒りチームへの愛を感じます。／Ｂ５／オフ／20Ｐ／200円無記名小為替＋140円切手／〒260-0032　千葉県千葉市中央区登戸2-5-6　村上有美（発行：KAMIOトロピカル）

カオス





●K'のオリジナルストーリーのシリアス本。マキシマ×K'もあります。K'が好きな方へ。／Ｂ５／オフ／68Ｐ／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒310-0911　茨城拳水戸市見和1-359-6　桜ヶ丘ＡＰ18-103　館和世（発行：ＥＶＥ）

BY EACH OTHER





●餓狼MOWのシリアス本。テリー＆ロックの関係をさわやかに描いています。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール＋返信用封筒／〒035-0081　青森県むつ市並川町14-12　井塚千春（発行：POF）

DUST BOX 2000





●KOF'99～2000の三種の神器、龍虎チーム＆マキシマン始め、KOF'99ネスツメンバー多めのギャグ本です。／Ｂ５／オフ／40Ｐ／400円無記名小為替＋200円切手／〒121-0061　東京都足立区花畑1-30-3　片桐まゆみ（発行：がうがう本舗）

突撃☆タイフーン

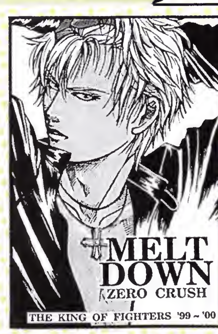




●友人と合同で作ったKOF'99本です。アホなノリで仕上げてみました。オールキャラの予定が庵とK'に偏ってしまいました。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手／〒664-0883　兵庫県伊丹市南鈴原4-168　谷礼子（発行：天馬＋top-secret）

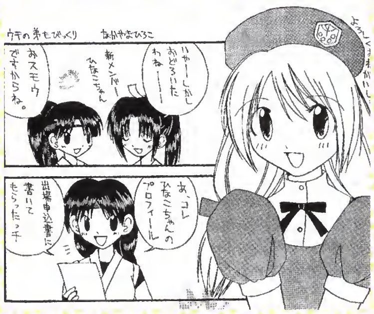
MELT DOWN・ZERO CRUSH





●KOF'99、2000のイラスト中心本で、とにかく大好きなK'クリザリッド、マキシマしか出てきません。／Ｂ５／コピー／22Ｐ／100円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒939-1373　富山県砺波市一番町1-17　信開ベルシー砺波406号室　村井亜衣（発行：BLAZE CIDER）

ミレニアム キャノン





●KOF2000の発売記念に作った本です。奥付にマキシマの絵日記４コマ付き。／Ｂ５／オフ／20Ｐ／200円無記名小為替＋140円切手＋宛名シール／〒546-0033　大阪府大阪市東住吉区南田辺5-13-15　中山裕子（発行：Ｈ２）

HYPER2000





●K'と真吾がやたらでしゃばったギャグ・シリアスのKOF2000本。アナザー好きの方にもオススメします。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒352-0035　埼玉県新座市栗原6-3-5　銀東ハイツⅡ　201　鈴木千恵実（発行：元主人公委員会）

lives





●KOF99の京クローンのシリアス本。愛を込めて作ったので、どうぞ見てやって下さい。／Ｂ５／オフ／40Ｐ／300円無記名小為替＋200円切手／〒191-0055　東京都日野市西平山1-22-33　草刈幸子（発行：Nitro Ruin）

今さらスペ猿





●ＳＰチームＫＯＦギャグ本。タイトルも開き直ってりゃ、中身も開き直りすぎな１冊。Ｗ秘書ズも出ていて、いい塩梅に濃いギャグ。／Ｂ５／オフ／20Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手／〒302-0034　茨城県取手市戸頭2-20-7　石川雅未（発行：GUN-SHOP）

BEFORE I FALL IN LOVE





●世にも奇妙な餓狼男女カップル本。勇気のある人はお試しあれ（笑）。／Ｂ５／オフ／20Ｐ／300円無記名小為替＋150円切手／〒601-1357　京都府京都市伏見区醍醐折戸町８番地７棟807号室　井上千代（発行：さかなの月）

がんばれ男の子





●ロック×テリーとキムファミリー中心のオールキャラ本。ギャグあり、シリアスあり、コントあり（笑）。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒501-2299　岐阜県山県郡美山南郵便局私書箱１号　「ＤＴＸ（発行：ＤＴＸ）

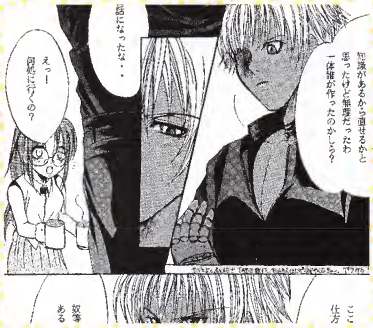
ギース様とビリーカーンの本8





●ギース様とビリーカーンの本。テーマ（？）はバカップル150％（当社比）です。／Ａ５／オフ／44Ｐ／400円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒983-0037　宮城県仙台市宮城野区平成1-24-2　熊田悦子（発行：平成如神企画）

HATRED





●KOFと餓狼MOWの新主人公本。ストーリー物第１弾。以前のＮＦで募集した人気投票結果あり。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒921-8033　石川県金沢市寺町1-14-4　ホーユーコンフォルトレディース寺町301　櫻井方「ＮＦ」係（発行：K･D･M）

姉妹巫女





●ブレイジングスターと侍魂ギャグ本。ブレイジングスターは全キャラ詰め込みました。どちらもなぜか妹の方が目立ってます。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手／〒700-0001　岡山県岡山市宿512　コーポプチⅢ213号室　香西良紀（発行：雪のお守り）

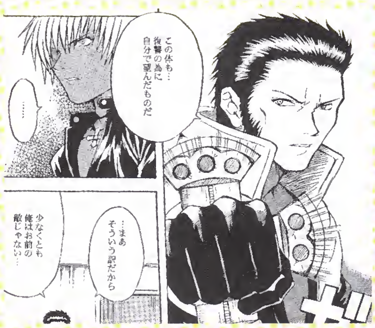
いかりたちの夜





●ＫＯＦの怒チーム本。細かいギャグが満載です。ルガール、クリザリッドからハイデルンの奥さんまで登場します。／Ｂ５／オフ／32Ｐ／400円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒176-0001　東京都練馬区練馬1-41-19　コーポ樋口305　福井貴雄（発行：北天の鬼神）

FIRST ACCESS





●KOF99ベースのマキシマ＆K'本。K'がマキシマと出逢ってから、彼に心を開くまでのシリアスなショートストーリーです。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール＋返信用封筒／〒064-0918　北海道札幌市中央区南18条西17丁目1-30-306　宮保淳子（発行：HERO）

薔薇色の日々。＜準備号＞





●オマケで非売品便せんがつきます（４種類入り）。短いですが、雰囲気はバッチリです。本編は秋予定です。／Ｂ５／コピー／12Ｐ／200円無記名小為替＋120円切手／〒012-1131　秋田県雄勝郡羽後町西馬音内字本町94-12　阿部葵（発行：パオパオイリュージョン）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの意表をつきまくれ!!

悪といえど礼儀は重要の巻

10月号の54ページ、ギース紹介部分の上の写真より。



ギース「心の底からごめんなさぁーい！」
ベガ「何!?『悪のカリスマ』のくせに素直に謝りやがって！ 俺は断じて謝らんぞ！ 悪らしくこっそりと逃げるのだ」

この写真のベガのポーズ、めちゃくちゃウケました！ 乾杯！

★PN／五月雨草月（山口県）

編：「ヒョイヒョイ」てな具合にコソコソ逃げてます。まったく「戦慄の魔人」のくせに！ しかもその手はなんだ！ わきわきしてちょっと怖いぞ…。一方ギースはまたエライ勢いで謝り倒し中。こうべを垂れております。さすが日本びいきはワビの入れ方もひと味違うね！（山田）

うなだれるケン…兄貴の優しさの巻

9月号の46ページ、タイトル部分右の写真より。

ケン「くそっ！ どいつもこいつも俺をリョウサカと間違えやがって。グレてやる！」
山崎「…ついてくるか?」
ケン「山崎さん…」



…のように見えます。隠しキャラで不良ケンが出たりするかも…。

●PN／H・KK'（岐阜県）

編：山崎はうなだれるケンに対して何か不良の才能のようなものを感じ取ったのだろうか。ほんとに「不良ケン」なるものが出てきたらどうしよう。しかもあの山崎がついてるんだから、半端な不良じゃないぞ！ 笑顔で人が殺せるぞ！（山田）

最後の夏物語…背後の影の巻

10月号13ページのマキシマ紹介部分1番下の写真より。



マキシマ「…見いいいつけたぁぁ～…」

…ヘタなホラー映画より怖いっスね。

●PN／白夜（福井県）

編：暗闇に光る瞳が恐怖感を漂わせている…。うしろ振り向いてこんなのがいたら即発狂、失禁（失礼）、昇天の必死コンボ確定。（山田）

迫りくる死の恐怖バイスママの巻

10月号の53ページ、バイス紹介部分上の写真より。



バイス「ホラ、高い高い～!! 天高く飛んで逝きなっ」
春麗「うばー（このままでは確実に殺されるでちゅ）！」

といった感じに見えます。助けてママ！

●PN／相楽十郎太（神奈川県）

編：密かに同ネタ多数。可愛い中国製ベイビーが史上最大のピンチを迎えております！ やはり渋い中年好みなバイス姉さん、うるさいお子ちゃまは殺したいほど嫌いなのでしょうか？「逆さになってぐるぐる飛んでいくような子はウチの子じゃありませんっ！」（山田）

包くんこれやってみよう！の巻

10月号13ページ、マキシマ紹介部分下から2番目の写真より。



包「ヤバっ！ 後ろから怖いおじさんが追いかけてくる。隠れる場所もないし、どうしよう。こうなったらしゃがんでしまえ！」
マキシマ「くそっ、あのガキどこへいった」
包「よし、灯台元暗し作戦大成功！」

さすが包。頭いいなぁ。さすがマキシマ。頭悪いなぁ。

●PN／H・KK'（岐阜県）

編：たっっっっくさん送ってきてくれたのでもう一作品紹介！ マキシマは改造されたおかげで首の筋肉が伸び縮みしません。よって下を向くこともできません。なんて大嘘さ。（山田）

謎の腹痛発生！おなかさすさすの巻

9月号52ページ、ライデン紹介部分下の写真より。



バルログ「きゅっ急に腹が…いたたたたた！」
ライデン「大丈夫かー？ よし、俺がさすってやろう」

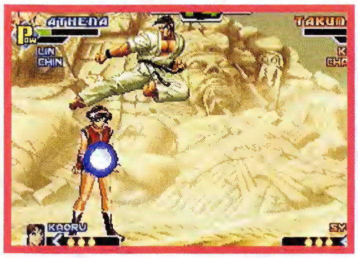
なんて優しいライデン。身体が大きい人ほど心が優しいというのはあながち嘘ではないんですね。

●PN／レイチェル（愛知県）

編：確かに優しいのはいいけど、バルログの苦しみ方から察して、腹をさするよりも病院に運んでやった方が良さげでは…？（山田）

死のカウントダウンはアテナにお任せ!の巻

10月号の32ページ、アテナ紹介部分一番上の写真より。アテナ「水晶占いによると、あなたは1分後に絶命しますね」タクマ「そんな冷静にいうことねーだろ!」



アテナのキツイ一面が見れた瞬間でした。

●矢代智さん(新潟県)

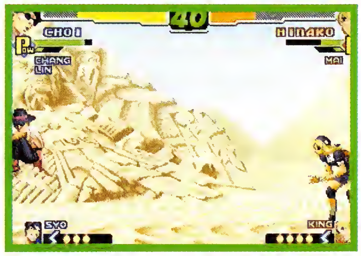
編:1分どころか14秒後にはどちらかが絶命しているのでは? 「私には見えるの」。アテナの暗い笑顔が現実度アップ。(山田)

命がけのかくれんぼの巻

10月号の42ページ、チョイ紹介部分真ん中の写真より。雛子「あっ、チョイボン見一つけた(後ろから組みついて叩き落とそうかしら)!」チョイ「上手く隠れたと思ったのに早くも見つかってしまったでヤンス!」

壁(?)にはりついてるチョイ・ボンゲがたまらなく可愛いです。

●PN/しーばす魚(和歌山県)



編:こんな見晴らしのいい場所で、かくれんぼも何もないでしょうが! それにしても、雛子ちゃん、それじゃまるでハ○たたきみたいでしょ! いけません! (山田)

自信満々の僕ちゃん手をあげるの巻

10月号59ページ、ザンギエフ紹介部分左下の写真より。



ユリ先生「この問題が分かる良い子は手をあげるっチー!」

ザンギエフ「ハイハイハイハイハイハイハァ~イー!」

子供って無邪気で可愛いですね♡

●PN/殺意の弾道(北海道)

編:無邪気な…子供!? そこまで挙手で自分をアピールしなくても、巨体そのものでかなり目立つから安心しなって! (山田)

衝撃の一言真吾大ショックの巻

9月号28ページ、アテナ紹介部分下から2番目の写真より。



アテナ「私…子供っぽい人って…ハッキリいって大っっ嫌いです!」

真吾「ガビーン! クールに決めたつもりだったのにい~」

昔の漫画みたいに自分だけ画面反転してます。おまけにぶっ飛び。

●PN/七魅(埼玉県)

編:古(笑)! アテナの深刻な表情が嫌悪感をあらわにしていて余計に泣けるっス! 面と向かってこんなこといわれたらヘコむよ。「シャキーン!」とかうれしそうに叫んでたのがマズかったのかなぁ? (山田)

愛のてほどきR

どど~んとパワーアップの拡大バージョンでお届けしておりますこのコーナー、読者の皆様から寄せられた面白写真をさくさく紹介したいと思います。今回は「キャラとのギャップ激戦区」編ナリ~!

不似合いすぎる純白のコック帽

素敵なオムライス屋さんを見つけたので、思わず撮ってしまいました! K'大好きな私はもうウヘヘ(?)モードです♡ 「イ」じゃないのはきっと彼の最後のいいわけです(笑)。コックさんの帽子、かぶせちゃいたいな…ニヤリ。

★PN/SAYO・K(北海道)



編:前にも見かけたような気がするけど、やっぱすごいインパクト! 大体なんでオムライス屋さんが「ケーダッシュ」なんだろ。全然合ってないって…。これはもう某ガングロだっちゅにコック帽かぶせてみたい♡ (山田)

ハサミ男の恐怖!断末魔の叫び

これは、僕が通っていた高校の近くにある散髪屋らしきものです。しかしこのカンバン、どう見ても穏やかに散髪してる風には見えないですよね。しかもアンディの嫌いなワンちゃんまでいます。

●森 正成さん(福岡県)



編:な、なんてホラーチックな写真なんだ(驚)! 舞ちゃんの長~い髪に醜く嫉妬したアンディが、大バサミを振り上げてつかみかかる…! 散髪どころか毛根から引き抜かれそう…。または首ごと切断とか! 女の子(舞ちゃん)の断末魔の叫びが聞こえてくるようだぁ。この看板はもうホラー以外の何ものでもないですな。とにかく怖すぎ! (山田)

庵手作り!? ぬくもりを伝えたい

先日、母と出かけた時に近所で見つけて撮ってきた写真を送ります。いおりんはどこから家具を持ってくるのでしょうか? 自分で作ってるとか…(笑)? でも自分でお店を開いてしまうなんてすごいです。

●PN/とろろのと(東京都)



編:蕎麦屋というのは数あれど、家具屋とはまた珍しい。やはり奥は工房になっており、庵が家具一つ一つを丁寧に磨いているに違いない。なんか庵って凝り性っぽいもんね! (山田)

いかがでしたでしょうか? 今回はダントツに散髪屋ネタが良かった! でも呪われそうだったんで次点。こうぇ。まだまだ最高の手ほどき待ってるよ~♡

遂にドリームキャストに移植決定！
さまざまな新機能を追加して、
月華の剣士～月に咲く華、

独特の世界観と美麗なグラフィックが魅力の『幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～』がドリームキャストに移植決定！「Final edition」の名にふさわしい充実の内容となっているぞ！

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition

業務用MVS	家庭用ROM	家庭用CD	DC	PS	
—	—	—	12月発売/5,800円	—	格闘アクション

SNK

VMブロック数：3ブロック　対応周辺機器：アーケードスティック、ぷるぷるぱっく
※画面写真はすべて開発中のものです。



御名方守矢（みなかたもりや）

生年月日	天保12年9月23日
年齢	23歳
身長	5尺9寸
体重	16貫目
利き腕	左利き
流派	活殺逸刀流
武器	刀「月の桂」
家族構成	義父＝慨世（故人） 義姉＝雪 義弟＝楓
宝物	なし
趣向	なし
好き	なし
嫌い	なし
シンボルアイテム	月光

ネオジオで好評を博した『幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～』のドリームキャストへの移植が決定した。ネオジオ、ネオジオCD以外のハードへの初めての移植となる。

ドリームキャスト版では、ネオジオ、ネオジオCD版にはない新しいモードが追加され、ファンにも初めて月華の剣士をプレイする人にも大満足の内容となっているぞ。

ゲーム本編は、「ストーリーモード」「対戦モード」以外にも、「タイムアタックモード」「トレーニングモード」「デモビューア」「アートギャラリー」など、様々なサブモードが準備されている。「デモビューア」では、クリアしたキャラクターのゲーム中のデモをまとめて見ることができる。さらに『～幕末浪漫～　月華の剣士』のデモも収録して、月華シリーズをまるごと楽しむことができる。

「アートギャラリー」では、色々なイラストや、設定画を観賞することができる。ドリームキャスト用に新たにカラーイラストも追加され、ファンも大満足の内容だ。

その他、ドリームキャスト版ならではの機能として、超奥義や、潜在奥義などを1ボタンでだせる機能や、アーケード版では隠し要素であった剣質「極」もはじめから選択可能となっている。さらに対戦モードでは、中ボスの「武蔵」が使用可能だ。その他、条件を満たすと月華キャラを使用した「花札」が楽しめるようになっている。花札はオフィシャルイラストを手がける「TONKO」氏の描き下ろしとなっているぞ。

DC版ならではのオリジナル要素を満載!!

ドリームキャスト版のオリジナル要素として、なんと対戦モードで、中ボスの「武蔵」が使用可能だ。その他にも条件を満たすことで月華キャラを使用したオリジナルの花札を遊ぶことが可能。花札は、オフィシャルイラストを手がける「TONKO」先生のオール書き下ろしだぞ！



「TONKO」先生書き下ろしの花札で遊べるぞ！



ドリームキャスト版なら、夢の対決も実現可能！



中ボス「武蔵」が使用可能だ

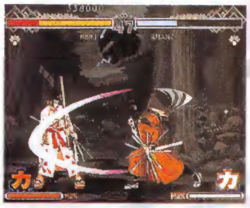


楓（かえで）

生年月日	弘化3年9月14日
年齢	18歳
身長	5尺8寸
体重	16貫目
利き腕	右利き
流派	活心一刀流
武器	刀「疾風丸」
家族構成	義父＝慨世（故人） 義兄＝御名方守矢 義姉＝雪
宝物	義父の形見の刀
趣向	港で海を眺めること
好き	水羊羹
嫌い	暑苦しいもの
シンボルアイテム	紅葉

刹那（せつな）

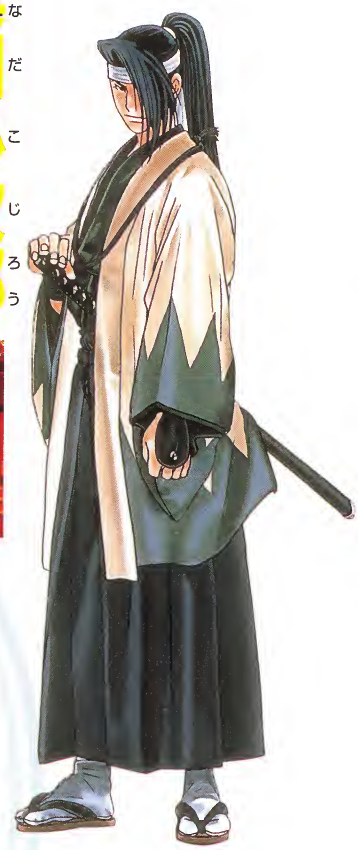




生年月日	なし
年齢	外見20歳前後
身長	6尺2寸
体重	20貫目
利き腕	左利き
流派	無銘（殺）
武器	八十枉津日太刀
家族構成	なし
宝物	なし
趣向	なし
好き	なし
嫌い	現世、常世を問わず全ての存在
シンボルアイテム	梟＝ナギ／八十枉津日太刀

真田小次郎（さなだこじろう）

生年月日	天保7年3月2日
年齢	28歳
身長	5尺7寸
体重	13貫目
利き腕	右利き
流派	天然理心流「百舌」
武器	「刀」百舌
家族構成	故郷に母方祖父母のみ健在
宝物	兄の形見の鉢巻き
趣向	なし
好き	かけそば
嫌い	蜘蛛
シンボルアイテム	形見の鉢巻き／「誅」





高嶺響（たかねひびき）



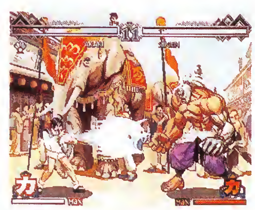


生年月日	弘化4年3月30日
年齢	17歳
身長	5尺2寸
体重	11貫目
利き腕	右利き
流派	無双真伝流
武器	刀「卻（コダマ）」
家族構成	父＝源蔵（故人）
宝物	父の形見の刀
趣向	押し花
好き	花
嫌い	異人／異国かぶれ
シンボルアイテム	刀／腰につけたポーチ

骸（むくろ）



生年月日	？
年齢	？
身長	6尺5寸
体重	14貫目
利き腕	右利き
流派	明鏡止水「惨殺の章」
武器	凶刀「禿鷲」
家族構成	不明
宝物	収集した刃物
趣向	人斬り
好き	肉
嫌い	野菜
シンボルアイテム	？

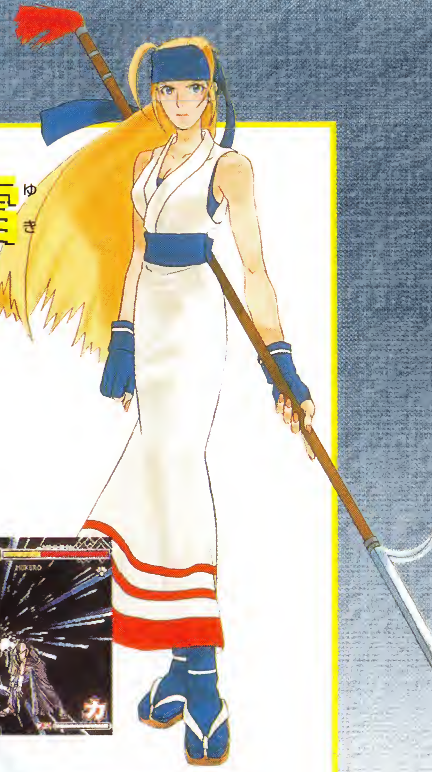


神崎十三（かんざきじゅうぞう）



生年月日	天保8年6月17日
年齢	27歳
身長	6尺6寸
体重	30貫目
利き腕	右利き
流派	我流
武器	金棒「金剛羅漢」
家族構成	不明（一条家の人々）
宝物	三味線
趣向	食べ歩き／ミュージック
好き	団子
嫌い	勉学
シンボルアイテム	団子／金棒

雪（ゆき）



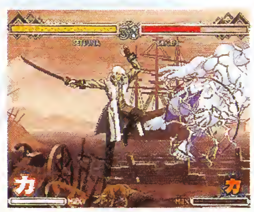
生年月日	弘化2年1月23日
年齢	19歳
身長	5尺7寸
体重	13貫目
利き腕	右利き
流派	活心長槍術
武器	長槍「牡丹」
家族構成	義父＝慨世（故人） 義兄＝御名方守矢 義弟＝楓
宝物	拾われた時に身につけていた首飾り
趣向	琵琶を弾くこと
好き	山葵漬け
嫌い	堕落
シンボルアイテム	雪の結晶／首飾り



鷲塚慶一郎（わしづかけいいちろう）



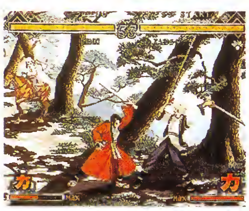
生年月日	天保8年5年20日
年齢	27歳
身長	5尺8寸
体重	17貫目
利き腕	右利き
流派	天然理心流「隼」
武器	刀「隼」
家族構成	なし 真田家とは家族同然の関係
宝物	局中法度
趣向	盆栽
好き	武士道
嫌い	士道にあるまじきこと
シンボルアイテム	新撰組の法被／「誠」



一条あかり（いちじょう）



生年月日	嘉永3年9月26日
年齢	14歳
身長	4尺6寸
体重	計測できず
利き腕	右利き
流派	一条流陰陽術(見習い)
武器	幣帛「明暗」
家族構成	祖父＝道境 父＝幻貌 母＝光明 姉＝ひかり 兄＝道麿 居候＝神崎十三
宝物	エングリッシュの辞書
趣向	鈴収集／昼寝
好き	勉学
嫌い	お饅頭／お茶
シンボルアイテム	御札と幣帛

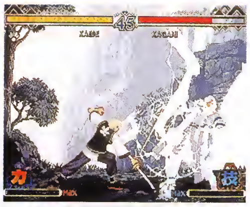


玄武の翁（げんぶのおきな）



生年月日	享保20年12月3日
年齢	129歳
身長	3尺6寸
体重	10貫目
利き腕	右利き
流派	真心流「一の太刀」
武器	釣竿「火梵」と魚籠
家族構成	亀(湖にたくさんいる)
宝物	髭
趣向	釣り
好き	鮎の塩焼き
嫌い	なし
シンボルアイテム	釣竿と魚籠





天野漂（あまのひょう）

生年月日	天保6年4月14日
年齢	29歳
身長	6尺
体重	20貫目
利き腕	左利き
流派	我流喧嘩矢倉
武器	木刀「男前」
家族構成	不明
宝物	と金の煙草入れ
趣向	将棋／博打
好き	酒と女と喧嘩
嫌い	風流を解さない野郎
シンボルアイテム	桜／と金



李烈火（りれっか）

生年月日	1843年2月16日
年齢	21歳
身長	5尺7寸
体重	15貫目
利き腕	右利き
流派	北派少林寺をベースとした「飛影拳」
武器	扇子「紅蓮」
家族構成	大僧正 兄弟子＝チュタオ
宝物	免許皆伝の証（扇子）
趣向	修行
好き	正しい行い
嫌い	ピーマン
シンボルアイテム	炎／免許皆伝の扇子



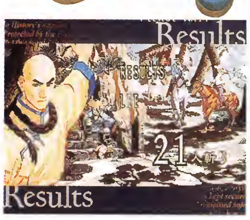
直衛示源（なおえしげん）

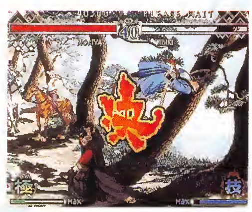
生年月日	文政10年10月5日
年齢	37歳
身長	7尺5寸
体重	53貫目
利き腕	右利き
流派	懐腕・白虎の爪
武器	右腕（白虎の数珠）
家族構成	養女＝虎徹
宝物	虎徹
趣向	山の散策
好き	蛍
嫌い	蛙
シンボルアイテム	白虎の数珠



嘉神慎之介（かがみしんのすけ）

生年月日	天保4年2月22日
年齢	31歳
身長	6尺
体重	19貫目
利き腕	右利き
流派	焦刀・朱雀の炎
武器	宝刀「端鳳」
家族構成	なし
宝物	なし
趣向	なし
好き	なし
嫌い	美学を汚す者
シンボルアイテム	宝刀「端鳳」







斬鉄（ざんてつ）

生年月日	文化8年10月19日
年齢	53歳
身長	5尺7寸
体重	14貫目
利き腕	左利き
流派	忍術
武器	蟷螂刃・流（ナガレ） 蟷螂刃・影（カゲ）
家族構成	娘＝あやめ 孫＝三太
宝物	孫
趣向	旅
好き	強者と闘うこと
嫌い	太平の世
シンボルアイテム	笠／マント

COOL COOL TOON™

今回の『クルクルトゥーン』情報は、ある条件をクリアしなければ登場しない3人のキャラと衣装の秘密を紹介。また、『クルクルジャム』の方では、バンド仲間の集め方を教えちゃうよ！



耳よりの新情報入手 キミは極められるかな？

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	発売中／5,800円
PS	—
NP	発売中／3,800円

DC：リズムコミック
NP：セッションプレイアクション

《DC版》※ぷるぷるパック対応、VGAボックス対応。
※NP版『COOL COOL JAM』と連動。
《NP版》DC版『COOL COOL TOON』と連動。

秘密のキャラクター紹介&登場条件

すでにクリアした人も多いと思うが、このゲーム、まだまだお楽しみが隠されていることに気づいていたかな？

アンプとスピカ、2人のそれぞれのストーリーをクリアした後でも、フリッツモード内で表示されるキャラクターセレクト画面の「？」マークはまだ埋まっていないはず。

そう、実はここで紹介する3人のキャラクターたちを登場させることで、初めてすべての「？」を埋めることができるのだ。

彼らは、ある特定キャラたちを使用してシングルフリッツをクリアすれば使用可能となる。一口にクリアといっても、これがなかなか難しいので、ちょっと大変かもしれないが、頑張ってすべてのキャラをそろえよう！

また、先月号でも一部紹介した衣装の秘密について。今回は登場するすべての衣装の効果を次のページで特別公開。ぜひ参考にしてね。



アルマ ARMOR

使用条件

シングルフリッツにおいて、「アンプ（成長後）」、「イバル（成長後）」、「キング」でクリアしていること。

ボルト VOLT

使用条件

シングルフリッツにおいて、「スピカ（成長後）」、「イヤミィ（成長後）」、「フリッツゴースト」でクリアしていること。

マダムシャドウ MADAM SHADOW

使用条件

シングルフリッツにおいて、「ミラー」、「マム」、「ダイマ」でクリアしていること。

※シングルフリッツをクリアするには、1人のキャラクターにつき、5戦勝ち抜くことが必要となる。



クリアした後もまだ残る「？」マーク。き…気になるぜ


まずはシングルフリッツクリアをめざせ！　そうすると…

COOL COOL TOON 衣装の秘密を大公開





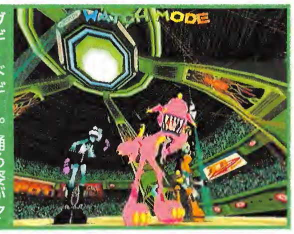
CT-535。インターネットを使ってコレクタワーへ！



スペースカウボーイ。うれしい特典も見逃せない



ボルトナックル。ちょっとりりしめのデザインもグー



ブギードギー。踊る姿がマジでキュート♡

衣装名	値段	入手場所	コスチュームボーナス	必要なコレクトペーパー
スーパーフライ	−		変化なし	
グラスホッパー	−		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
スペースカウボーイ	2,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×10ポイント多く入手	
スーパークライム	3,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×15ポイント多く入手	
CT−535	4,800	コレクタワー2F：チット	フリッツ中評価のOkayの数×20ポイント多く入手	A
ジッピーキーパー	4,800	コレクタワー3F：ワーカノイド	フリッツ中評価のPoorの数×25ポイント多く入手	B
アストロネイビー	4,800	コレクタワー2F：コスモ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	C
ウルトラフライ（大人服）	−		変化なし	
ギャラクシーカウボーイ（大人服）	−		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
グラスオニオン（大人服）	6,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×20ポイント多く入手	
ハニービー（大人服）	7,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×30ポイント多く入手	
ピュアジャッジ（大人服）	9,800	コレクタワー3F：スローガン	フリッツ中評価のOkayの数×40ポイント多く入手	D
ブギードギー（大人服）	9,800	コレクタワー4F：ドギードッグ	フリッツ中評価のPoorの数×50ポイント多く入手	E
ボルトナックル（大人服）	9,800	コレクタワー4F：ポリワッパ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	F



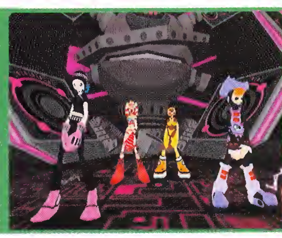
アイ ラブ ミー。女の子ならではの可愛らしい赤い服



ピンクキャタピラー。動きやすそうなデザインだね



セクシーポリス。微妙なエッチさ加減もポイント？



チェリーツリー。こちらはちょっぴり大人びた雰囲気



衣装名	値段	入手場所	コスチュームボーナス	必要なコレクトペーパー
キャンディカムフラージュ	−		変化なし	
リトルジラフ	−		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
マイティブラック	2,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×10ポイント多く入手	
ピンクキャタピラー	3,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×15ポイント多く入手	
アイ ラブ ミー	4,800	コレクタワー2F：チット	フリッツ中評価のOkayの数×20ポイント多く入手	A
クレープメイド	4,800	コレクタワー3F：ワーカノイド	フリッツ中評価のPoorの数×25ポイント多く入手	B
スペースコスモ	4,800	コレクタワー2F：コスモ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	C
スウィートカムフラージュ(大人服)	−		変化なし	
ビッグジラフ（大人服）	−		判定が厳しくなる（難易度が上がる）	
トリコロールレディ（大人服）	6,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のCoolの数×20ポイント多く入手	
チェリーツリー（大人服）	7,800	ブラックカナリィ	フリッツ中評価のNiceの数×30ポイント多く入手	
ワイルドマーク（大人服）	9,800	コレクタワー3F：スローガン	フリッツ中評価のOkayの数×40ポイント多く入手	D
キャンディーナース（大人服）	9,800	コレクタワー4F：ドギードッグ	フリッツ中評価のPoorの数×50ポイント多く入手	E
セクシーポリス（大人服）	9,800	コレクタワー4F：ポリワッパ	判定が甘くなる（難易度が下がる）	F



COOL COOL JAM™

さらにハマっちゃおう！仲間と一緒にわいわいJAM&JOY

今回はストーリーモード（ジョイナスモード）で一番の目的となる仲間を集めるための条件を各キャラごとに紹介。仲間をたくさん集めれば、使える楽器もどんどん増えるし、何よりも楽しい！



ジョイナス内で仲間と出会うための条件紹介

主人公のウェブとミディは、ひょんなことから「ミュージタウン」という不思議な世界に迷いこむ。元の世界に戻るためには、仲間を集め「グランジャム」というバンド大会で優勝するしかないらしい…。

仲間探しをする時に、注意すべき点として、まず、仲間にしたいキャラと出会ったら、そのキャラが完全に仲間になるまでは、他のキャラは一切現れない（移り気はダメということ?）ので気をつけよう。

そして、ラウドを仲間にする時も要注意。他のメンバーに比べ、仲間にするための手順が少々複雑なのだ。グランジャム開催までの残りの日数も頭に入れつつ、慎重に行動しよう。

また、キミの仲間の集め方次第で、エンディングにも影響があるかもしれないぞ？？



さて、困った…。でも、何とかしなくっちゃね

ランケ　ウッド&エレキベース



彼女はこの先、何かと力になってくれるぞ

●イベント名
『キョウとアスをツナグもの』
●イベント発生条件
序盤のイベントで無条件で仲間になってくれる。

T・ボーン　ドラム

●イベント名
『何卒（なにとぞ）』
●イベント発生条件
ゲーム開始後、3回クラッブをおこなってから、フュージョンエリアの特定の場所に入ると仲間になってくれる。



やたらとハイテンションだけどイイやつなのだ

シフォン　サックス



こんな美女に頼まれたらイヤとはいえんのう…

●イベント名
『月下美人』
●イベント発生条件
・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
・ロック、フュージョンエリアの特定の場所に入ると、シフォンがいるので、クラップ＆トーキンをする。2度目の会話でおつかいを頼まれるので、協力してあげよう。あとはメッセージ通りに行動すればOK。

ラウド　ギター



仲間にするのに苦労したぞ〜っ。けどその分、腕は確か

●イベント名
『闇より深い黒』
●イベント発生条件
・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
・ロック、ファンク、ハウス、レゲエ、ボサノバエリアの特定キャラと会話。ラウドがメッセージを送ってくるので、約束の場所へ向かい、とある建物に入ると…？

ファット・ユー＆トゥー・スモール　スクラッチ

●イベント名
『お気にめすまま』
●イベント発生条件
・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
・ハウスエリアの特定キャラと会話をすると、ある場所についての情報が得られる（ハウスエリア内西側のどこかにその入り口が…）。彼らはその中にいる。



彼らを仲間にするには、ちと根気が必要かも…

ライミ＆ドゥービー　ブルースハープ

●イベント名
『ひとつとなるところへ』
●イベント発生条件
・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
・ボサノバエリアの特定の場所に入ると、ライミの方から話かけてくる。セッションに成功すれば仲間になってくれる。



初対面の主人公に対してもフランクな態度のライミ

ラゴ　トランペット



超ヒント。ラゴの得意楽器がシンボルであるエリアは？

●イベント名
『君の家はドコ？』
●イベント発生条件
・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
・ファンク、またはハウスエリアにいるラゴにクラップ＆トーキンをする。迷子になってしまったという可哀相なラゴのために、ここはひとつ一緒にお家を探してあげよう。

リイズ＆エインド＆ブルス　バイオリン



こちらこそ、よろしく！　笑顔も見てみたいなぁ

●イベント名
『主と従（しゅとじゅう）』
●イベント発生条件
・ランケ、T・ボーンが仲間になっている。
・フュージョンエリア内に入ると、ケンカをしているエインドとブルスに出会う。ケンカを止めさせるためにはどうしたらいいのか、フュージョンエリア内で色々な人に話を聞いてみよう。

イヤミィ　ストリートオルガン

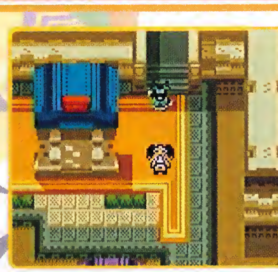
●イベント名
『道を抜ければYEAH ME！』
●イベント発生条件
・DC版『COOL COOL TOON』とのリンクでスピカ（女の子）のセーブデータをダウンロードしている。
・他のメンバー（カミオ含む）を全員仲間にしている。
・裏中央エリアのジャジー・エッグにトーキンする。



ジャジー・エッグ発見。この先はプレイしてのお楽しみ♡

カミオ　マラカス

●イベント名
『遅れてきたカミオ』
●イベント発生条件
・DC版『COOL COOL TOON』とのリンクでアンプ（男の子）のセーブデータをダウンロードしている。
・ボサノバエリアの特定の場所に入る。



隠しキャラの1人、カミオ。ここで会えるのかな？

オリジナル要素の通信機能、そして隠しフィーチャーを一挙紹介！

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』も今回で最終回！オリジナル要素の通信機能と、クリア後の隠しフィーチャーを一挙に公開するぞ。



伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子
Let us walk on together, so as not lose our way.

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
NP限定版	発売中／10,000円
16M	シミュレーションRPG

※通信ケーブル対応　

通信機能

流れ

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、通信モードが追加され、携帯ゲーム機ならではの、新しい楽しみ方ができるようになった。通信モードはストーリーモードのゲーム開始後の全体マップメニューの「つうしん」を選択することで使用することができる。内容は、「アイテム交換」「キャラクター交換」そして「通信対戦」の3つだ。

レベルの上がった友達に自分のキャラクターを転送して代わりに育ててもらったり、友達が入手したレアアイテムをもらったりと、使い方は無限大だ。

通信対戦

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、オリジナル要素として通信対戦モードが追加された。

このモードでは、通信ケーブルを使用することで、プレイヤーが育てたキャラクター同士を対戦させることができる。レベルが違う相手とでも楽しめるよう、対戦の設定を変えられたり、対戦の勝利者が相手のキャラクターを奪い取れる設定にできたりと、スリリングな戦闘を楽しむことができるぞ。

また、通常の通信対戦でも、通信対戦でしか入手できないレアアイテムを入手できるなど、通信対戦ならではの要素が満載だ。

通信対戦の流れはこのようになっている。

❶対戦ルールを設定する。

あらかじめ用意された2つの設定の他に、プレイヤーがカスタマイズした設定を使うことができる。

❷対戦させるユニットを選択する。

❸バトル開始

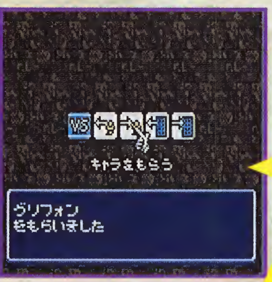
いよいよバトル開始だ。もちろん、ふだんの戦闘と変わらず、バトルコマンドやタロットカードを使うことができる。

❹アイテム、キャラクターの受け渡し

設定や勝利時の状態により、アイテムや相手キャラクターを貰える。



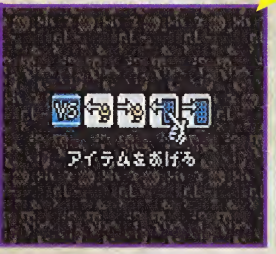
まず、「つうしん」を選択して、通信の準備をする



キャラクターをもらったり…



オリジナル要素の通信対戦を楽しむこともできる



アイテムの受け渡しも可能だ



❶まず、対戦の設定をしよう。色々な設定が可能だ



❷そして、闘わせるキャラクタを選択してバトル開始


❸いよいよ戦闘開始



❹勝利内容や設定によっては…

バトル！


育てたキャラで闘おう



アイテムや、相手キャラクターを貰える

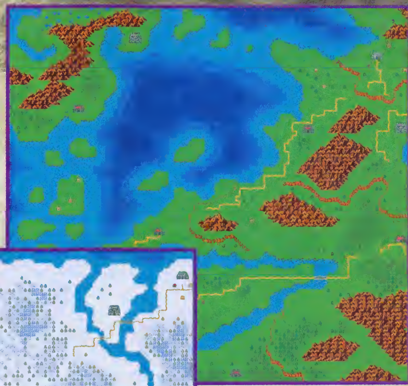
フリーバトルエリア

ストーリーモードをクリアしたプレイヤーのみなさんはもう御存知の通り、今回の『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、ストーリーモードをクリア後、「フリーバトルエリア」という、新しいステージが追加されるようになっている。

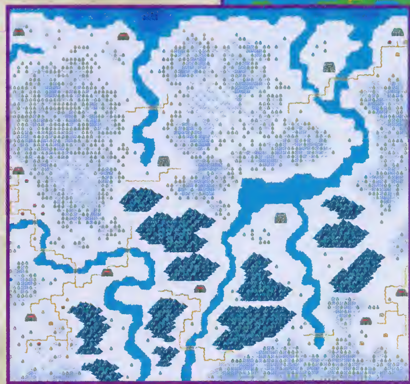
通常、クリア後のステージを訪れても戦闘は発生しないが、この「フリーバトルエリア」では、CPUを相手に何度でも戦闘を繰り返し、経験値等を稼ぐことができる。

つまり、ゲームをクリアしたあとも自分のキャラクターを育てることができるのだ。

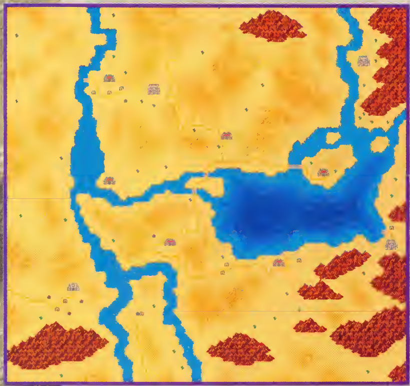
ここで自分の納得いくまでキャラクターを育てて、通信対戦に役立てよう。



Free Battle Area 1



Free Battle Area 2



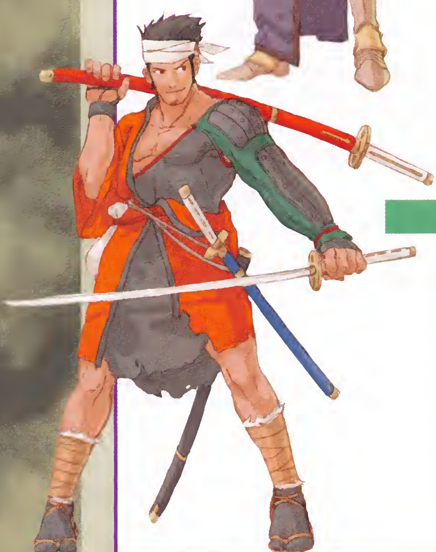
Free Battle Area 3

クラスチェンジ紹介 その他-②

クラスチェンジの紹介も今回が最終回。今まで紹介できなかった残りのクラス、「ジャイアント」「ドラゴン」「オクトパス」「ヘルハウンド」「グリフォン」「ワイアーム」を紹介する。

今まで紹介したクラスチェンジ表と合わせて活用して欲しい。





クラス名	A	B	C
ジャイアント → フィボルグ	10～	50～80	―
ジャイアント → タイタン	15～	70～	―
ジャイアント → ギガンテス	8～	～40	―
ワイアーム → ワイバーン	13～	～55	―
オクトパス → クラーケン	12～	55～	―
ヘルハウンド → ケルベロス	13～	～60	―
グリフォン → コッカトリス	9～	0～60	―
ドラゴン → プラチナドラゴン	7～	65～	―
プラチナドラゴン → バハムート	17～	65～	―
バハムート → デスバハムート	24～	65～	―
ドラゴン → ブラックドラゴン	7～	～35	―
ブラックドラゴン → ティアマット	15～	～35	―
ティアマット → ドラゴンゾンビ	「ししゃのゆびわ」使用		
ドラゴン → レッドドラゴン	7～	35～65	―
レッドドラゴン → サラマンダー	16～	35～65	―
サラマンダー → フレアブラス	23～	35～65	―

クラス名		
A	B	C

A ＝必要レベル
B ＝必要アライメント
C ＝必要カリスマ

（黒枠）＝既存のクラス
（紫枠）＝新クラス

かかってらっしゃい！

必殺技


必殺忍蜂
側転しつつそのまま肘打ち体勢で突っ込んでいく


龍炎舞
くるりと回転しながらしっぽの先で着火！


花蝶扇
扇子を飛ばして相手にぶつける技


白鷺の舞
扇子広げてしっぽの玉（？）とともに殴ります


飛翔龍炎陣
『KOF'95』から登場した対空技。燃えつつバク転！


幻影不知火
通称「ヒップアタック」？　向こうのラインからすべる感じ

アナザーストライカー動作


神楽ちづる
なんと巫女さんが登場。決めダンス健在

ストライカー動作


桜吹雪
画面端で応援。相手との接触で「花嵐」に変化

オーバードライブパワー


真・花嵐
ラストは頭から突っ込む！　ちょっと危険？

相関キャラ


アンディ・ボガード
舞の恋人。しかしアンディの煮え切らない態度に、ちょっとイライラ気味。


テリー・ボガード
ご存じアンディのお兄さん。舞自身も「お兄ちゃん」と呼ぶ時がある。


ジョー・ヒガシ
ボガード兄弟と同じく餓狼シリーズ主役級の人物。舞とも仲がいい。


キング
KOFシリーズで女性格闘家チームとしてともに闘ってきた。


ユリ・サカザキ
舞、キングとともに初代女性格闘家チームのメンバー。


神楽ちづる
『KOF2000』では舞のアナザーストライカーとして登場。

※プロフィールは『THE KING OF FIGHTERS 2000』のものです。
人気投票の順位は総合順位です。

NEW キャラクターテキスト Vol.15

日本一のお色気と技で油断した相手を瞬殺！



不知火舞

プロフィール

格闘スタイル：不知火流忍術
誕生日：1月1日
年齢：21歳
出身地：日本
血液型：B型
身長：165cm
体重：46kg
趣味：料理（お弁当作りに凝っている）
好きな食べ物：お雑煮
得意なスポーツ：羽根つき
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：蜘蛛
B87・W54・H90

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回9位	第2回2位	第3回1位	第4回4位	第5回3位	第6回4位
第7回7位	第8回3位	第9回6位	第10回7位	第11回11位	



1度に4〜5個の扇子が飛び出すぞ！



「火とんの術」！　舞ちゃん炎に包まれる！



扇子を流れるように上から振りおろす。残像が美しい



空中で相手を捕獲、股に頭を挟んで落下。夢見心地♡



同じくムササビの舞からの派生技。ヒップアタック！



お色気ポーズがたまらないムササビの舞からの派生技



扇子を口にくわえて頭から突進！　逆にダメージ食らいそう

潜在能力



回転しながら扇子広げて攻撃だ！



まるで舞っているような動きで相手をボコボコだ！



「忍蜂」レオタード版。なんとレオタード1つで突進！

超必殺技



ジャンプしたあと膝を抱え込むようにして回転アタック！



「ひとつ、ふたつ、みっつ〜！」で炎の扇子を飛ばす



必殺忍蜂のパワーアップ型。身体が炎に包まれる

衣装



紫もなんだか和風な感じがして良し！



基本カラーは燃えるような炎の赤だ



レオタード着用。緑も可愛いね！

ポーズ



しっぽを振ってちょっとつまんなそう…



倒れている姿もセクシー（特に太もも）！



番傘広げて「よっ、にっぽんいち〜！」



何やらとってもご立腹なご様子。怖い〜！

可憐なお色気くノ一 不知火 舞の素顔とは!?

祖父である不知火半蔵が死去し、400年という長い歴史を持つ不知火流忍術の正当後継者となった舞。また21歳という若さで道場を経営するなど、美しさの中に「強さ」を秘めた日本一のくノ一なのである。

舞といえば、おおよそ格闘に似つかわしくないとも思えるあの衣装…。「乳揺れ」などと聞くとおつむの弱さを心配されそうだが、実際は料理が趣味だったりとかなり女の子らしい一面を持っていることが分かるだろう。

恋人（?）であるアンディとともに道場を切り盛りし、「SNKの元祖お色気キャラ」ともいわれる舞が、開発当初は「男」だったという衝撃の事実が…。

気になる彼とのこれまでとこれから

舞との恋仲が注目されるボガード兄弟の弟・アンディ。祖父である不知火半蔵のもとに不知火流体術（骨法）を学びにきていたアメリカの青年アンディに、舞は想いを寄せていたのであった。しかし積極的に迫る舞に対し、アンディはあくまでもストイックな姿勢を崩さず、いつも舞をやきもきさせているようだ。

もちろんアンディも舞のことはすごく大切に想っているのだが、やはり2人の想いには若干すれ違いがあるのだろう。

『餓狼伝説3』、『リアルバウト餓狼伝説』でも、舞を自分の闘いに巻き込まないため、舞には何も告げずに旅立ってしまったアンディ。何も分からないまま涙する舞…。それでも泣いてばかりはいられない。しっかりと涙を拭い、愛しのアンディを追いかけるべく旅に出るなんて、さすがは日本一のくノ一大和撫子（?）。

ちなみに『KOF2000』では、諸々の事情によりアンディとチームを組むことができず、かなり不機嫌（『KOF2000』女性格闘家チームストーリー参照）。

対アンディ戦では表情に暗い影を落とし、これまでにない険悪なムードを漂わせている。これまでの試合前デモではウェディングドレスを着てアンディを驚かせてみたり、赤ちゃんの人形を用意したりと「アツアツぶり」全開だったのが、ここにきていきなり険悪ムードとは…少々先が思いやられるかもしれない。

この2人の関係には本人だけではなく、見ているこちらまでじれったく感じてしまうと思う…。やはりここはアンディに一発男を見せてもらいたい。…というか、早く結婚しなさい！

SNK名（迷?）カップルの晴れ姿を見られるのは、いったいいつになることやら…。



私服の舞ちゃんもか〜わいい！　ぜひとも好かれたい！



日本一のこの笑顔が人気のもと！　もちろん胸もね♡



ちょっと険悪ムード…？　2人とも、仲良くしてね！

設定原画



~餓狼伝説SP~
(CV／曽木亜古弥)

~餓狼伝説2~
(CV／曽木亜古弥)

~餓狼伝説3~
(CV／曽木亜古弥)

~RB餓狼伝説~
(CV／曽木亜古弥)

~餓狼伝説WA~
(CV／曽木亜古弥)

~RB2~
(CV／曽木亜古弥)

~RBSP~
(CV／曽木亜古弥)

主なエンディング集

RB2その2



さぁ大変！　衝撃の瞬間だ！　…って、夢オチなんだけどね（笑）。やっぱ不安なのかな？

RB2その1



夢にまで見たこのシーン。舞ちゃんとっても綺麗…♡

RB餓狼伝説スペシャル



まったく人騒がせな老人だ！　ほんとにぽっくり逝っちゃったかと思った！

必殺技一覧表



	餓狼伝説2	餓狼伝説SP	餓狼伝説3	RB餓狼伝説	RBSP	RB2	餓狼伝説WA	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98	KOF'99	KOF2000
必殺技														
花蝶扇	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
龍炎舞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
必殺忍蜂	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ムササビの舞	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
浮羽													○	○
山桜桃													○	○
桃花鳥つぶて													○	○
小夜千鳥						○							○	○
陽炎の舞			○	○	○		○							
乱れ花蝶扇				○	○									
幻影不知火				○										
飛翔龍炎陣									○	○	○	○		
白鷺の舞											○	○		
超必殺技														
超必殺忍蜂	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
水鳥の舞											○	○	○	○
鳳凰の舞											○	○	○	○
潜在能力														
レオタード忍蜂				○										
月下乱れ牡丹					○									
花嵐						○								
オーバードライブパワー														
真・花嵐							○							
ストライカー動作														
桜吹雪													○	○
アナザーストライカー														
神楽ちづる														○



特選メッセージ

餓狼伝説SPECIAL

●スタートメッセージ

・あなたがアンディのお兄さんね。そんなに強そうに見えないけどなぁ？（VSテリー）

リアルバウト餓狼伝説

●勝利メッセージ

・フーッ！ 絶対にあなたには負けたくないのよ。プライドが許さないわ（VSマリー）

RB2

●勝利メッセージ

・アンディったら！ 手加減はしないでって言ったのに！（VSアンディ）

KOF'95

●勝利メッセージ

・今更チームを組みたいって言っても、もう組んであげないからね！（VS餓狼伝説チーム）

KOF2000

●勝利メッセージ

・もう新世紀かあ～ 今年も何かいい事ありそうだわ！（VSエディットチーム）

最終回♥

今回をもちましてこの「NEWキャラクターテキスト」のコーナーは終了とさせていただきます。
長い間のご声援、本当にありがとうございました！



闘いが終わればこの通り。ってアンディなんで逃げるの!? 観念しろ～！



兄貴が行方不明になり、深刻な表情の弟君。それを見ている舞ちゃんもまた辛いのだ



3人でのんびり。もうこのメンバーでのチームは見られないのだろうか…



Hello, Goodbye

安井邦彦連載 Vol.52



八神庵
『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000

ボイスはすべて新録！八神庵新技で吠える！

PROFILE

安井邦彦（やすい くにひこ）
誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5〜6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、96、97、98、99、2000、KOF京）／榊鋭士浪（剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

2000年、いよいよ八神庵が始動！
ヤル気みなぎる安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
今回は八神庵最新作『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』について熱く語ってくれるぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内〜。

荒れまくりの気候にちょっと心配…？

皆さんこんにちは。"暑さ寒さも彼岸まで…"なんていいまわしもありますが、その彼岸も過ぎた今の季節、どうにか秋らしくなったのでしょうか…？　今年の夏は本当に記録づくめで、暑いだけでなく大雨も降って大変でしたよね…。僕の実家のある名古屋の方も、"伊勢湾台風（みんな知ってる…？）"以来の大雨が降ってしまって…。ああまったく…！　でも僕は仕事の都合で実家の様子を見にいくこともできず、遠くでずっと心配していました。ハハハハ（いや、笑いごとではありませんっ！）。うーむ、だんだん気候が荒れてきているのか僕らの日本列島…？　いや、この地球…？

でも毎年こんな心配をしているのはもしかして僕だけなのかしら…？　ハハハハ。

最新作『CVS』ボイス収録裏話

それはさておき、今月の話題は『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT2000』です。格闘ゲームファンにとってはまさに"夢の対決"ですよねえ!?

我らが赤パンツのいおりんこと八神庵も、SNKファンの期待を一身に受け（？）、出場しています！　がんばれ庵、負けるな庵、MAX八稚女で新しい敵もバッタバッタとなぎ倒せぇっ！　ハーッハッハッハア!!　とチョッピリ盛り上がったところで裏話を少し…。

この『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT2000』の庵のボイス収録は、結構早い時期に終了していました。確か3月の上旬…。これは、KOF用のボイス収録よりずっと前です。しかも『CAPCOM VS. SNK』が夏に登場するらしいと聞いていたので、「そうなるとKOFはどうなるんだろう…？　いおりんは出ないのかしらん」などと、ぼんやり考えたこともありましたねェ、ハハハハ。

でもまァ結果として両方のゲームに登場。庵ファンの皆様にとっては、夏から秋にかけて一粒で二度おいしいアーモンドチョコレート（しばらく食べてないなァ…）を味わうような気分かもしれませんねェ、ハハハハハ！

ゲーム画面上の庵の姿は、『KOF』も『CAPCOM VS. SNK』もそんなに違いがないようなのですが、"新技"というところでそれぞれの違いが出ているのだと思います。特に『CAPCOM VS. SNK』の方の庵のボイスは、全部ニュー・レコーディングのハズですし、さらに真新しい感じがするかもしれません。他のキャラクターもみんなそうだろうし、ハハハ。"夢の対決"、これからも楽しんでくださいね！

最後に…。先月もお話した久々の舞台出演、いよいよ東京公演がはじまります。リリパット・アーミー第37回公演、『獅子の嗣子〜月華〜』というお芝居です。下北沢の本多劇場で10月12日〜22日まで。新感覚の"時代劇"です。

ではまた次回！

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 安井さんはSNK以外のゲームをプレイされたことはありますか？　また、好きなカプコンキャラは誰ですか？

●小泉緑さん（北海道）

A SNK以外のゲームですかあ？　うん、やりますよォ、それも思いっきりレトロなやつを…。もしかしたら知らない人もいるかもしれませんが、『ギャラガ』、『ギャラクシアン』、さらには『インベーダーゲーム』といった、もうほとんど化石のようなゲームを見つけては時々楽しんでいます。ハハハハハ。

あとは"HOUSE OF THE DEAD"にも一時ハマりました。一応エンディングも見たことがありますし…。そんなトコロかなァ…？

それと、好きなカプコンキャラということですが、詳しくは知りませんが手足が伸びて便利そうな"ダルシム"というヒトですかねぇ…？　ウン、そんなトコ。

安井邦彦への質問を大募集！　採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントするぞ！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部『Hello、Goodbye 11月号』係

さかなのさんぽ

Vol.54 生駒治美連載

デジカメを連れて いろんなものを撮りたいな

声優・生駒治美が感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は彼女が最近購入したというデジタルカメラのお話。デジカメ購入のきっかけをはんなりと語ってくれたぞ。



キング『THE KING OF FIGHTERS 2000』©SNK 2000



20世紀最後の生駒大改造計画

虫の音色に食欲の秋の訪れを感じ始めました。

やっと過ごし易くなりほっとしている人も多いのでは？今年もほんと暑かったもんね。部屋にあるぬいぐるみまで汗かいていそうだったよ。

でも過ごし易い季節が到来すると心も身体もヤル気というものが舞い戻ってくるわけである。

そこでついに買っちまいました！「デジカメ」。

メールに添付されてくる写真を見ながら指をくわえてうらやましがっていたのだ。

でもきっかけがないとなかなか動けないもんで根っ子ぼうぼうの球根みたいになっていたのだ。

だがしかし…（懐かしいね！浜村淳さん風に）。

遂にその時はやってきた！20世紀最後の生駒大改造計画！Wooooo！

私もなんとこさ間に合いましたぜい！

てな訳で欲しい逸品をついに手にすることができたのであります。

私にデジカメの魅力を吹きこんだ、罪な人とは…？

あっそうだ！デジカメが欲しくなったきっかけはもう一つあったぞ！そう私の目の前でデジカメをチラつかせていた貴方であります。

「フリークさん！」

見逃しはしませんぜい！

1～2年程前から、写真はコレとばかりにデジカメを手に取材していた貴方達を！

写真チェックも「ほーらとっても簡単！」と撮れた写真をその場で見せてくれた貴方達を！

うっはー、なんて便利なんだ（うっとり）いらないやつはその場でリセット（ええ？いいの⁉）そんでもってすぐにパソコンに取り入れて色々加工（ほっ欲しい――！）となっていた私の心を知らなかったのでしょう⁉

「貴方達！」

もうほんと困りますよ。人の心をむやみにくすぐっちゃ。

まあそんなこんながありましてずっとデジカメが欲しかったのであります（長い前置きや）。

きっかけは懐かしい友達からの写真付きメール

それがある日超懐かしい友達から電話があり、メールのアドレスを交換したのだ。

そしたらすぐに写真付きメールが届き「写真送ってね」と書かれてあったのだ。

当然私はデジカメなんてないから一人で必死こいて写真を撮って現像して焼き増ししてやっとこさ手紙を添えて写真を郵便で送ったさ。その差なんと1週間あまり。

この時間差に愕然となりましたわい。ウサギと亀どころじゃないよ。新幹線となめくじだよ！

そこで、ついに根っ子ぼうぼうから立ち上がったというわけ。

買うと決めたらそこからが超楽しいよね。

デジカメの本を買いあさってどれが良いか検証し、もうすでに持っている友達にアドバイスをもらったり、電気屋さんで聞き込み調査したりと下準備を整え、ついに狙いを定めて購入。

念願だった花のデジカメ人生の始まりよ！

嬉しくって何でもかんでもバシバシ撮りまくっては消し、一つ遊びを覚えた赤ちゃんのようにずーとそればっかりしていた。

やっと写真展ができるぐらいグッドな作品ができたので今度はパソコンへ取り込んで皆に送ってやろう、いざ。

するとあれ？あれ？

どうやらパソコンの容量が足りないらしい。となるとあれも買ってこれもかい⁇

というわけでデジカメのお陰で心は真夏、財布は一気に真冬に突入しましたとさ。ぐすん。

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんが今まで演じてきたSNKキャラの中で一番お洒落だと思うのは誰ですか？

●PN／奈子瑠瑠（神奈川県）

A かっこいい系の女性に憧れてしまう私としてはお洒落度でいくとやっぱりブルー・マリーかな。ワイルドな男性っぽい革ジャンとパンツに女性っぽいものをさりげなく合わせるところなんて憎いね。ほんでもってバイクにまたがってさっそうと去っていく。渋い！所詮私じゃママチャリだもんね。あっママチャリで真似をすると痛い目に合うよ！いやマジで！

生駒治美への質問を募集するぞ！本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ11月号」係

おハガキ、待ってます！

ネオジオトピックス

イベント「第38回アミューズメントマシンショー」最新レポート

社団法人アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）と全日本遊園施設協会（JAPEA）は、9月21日（木）～23日（土・祝）の3日間、東京国際展示場（東京ビッグサイト）にて「第38回アミューズメントマシンショー（38th Amusement machine show）」を開催した。

会場では、発売前の最新のビデオゲーム機やアーケードゲーム機、アミューズメント自販機（フォトシール機等）が展示され、たくさんの人でおおいに盛り上がりを見せていた。

アルゼブースでは、おなじみの『KOF2000』や、パチスロの人気機種のメダルゲーム機、プロスロット『オオハナビ』、メダルを武器に封印された十字架を解き放ち、バンパイアが奪った財宝を取り戻すといった内容のメダル落としゲーム『ロッキン・バンパイア』、同じくフィールドの演出が楽しいメダルゲーム機『パプアン』など、多数の製品が展示され、たくさんの人を集めていた。

中でも注目は、9月23日（土）の13：00と15：00の2回おこなわれたゲーム大会「KOF・JUNCTION，2000」。発売後ということもあり、ゲームセンターで鍛えた強者達による、アツい闘いが繰り広げられたぞ。

また、大会終了後には豪華賞品がもらえるジャンケン大会も開かれ、非常に充実した内容となっていた。



アルゼブースでは『KOF2000』などの展示をおこなっていた


『KOF2000』ゲーム大会は、ハイレベルな闘いが繰り広げられていた


ジャンケン大会もあったぞ

イベント「東京ゲームショウ2000秋」最新レポート

（社）コンピューターエンターテイメント協会主催の「東京ゲームショウ2000」が、9月22日（金）～24日（日）の3日間、幕張メッセ（千葉県千葉市・日本コンベンションセンター）で開催された。

今年のテーマは「生活を楽しむエンターテインメント～The Entertainment of Your Life～」。世界をリードするコンピュータエンターテイメントソフトウェア情報の発信基地として開催されるこのイベント、もたくさんの人に溢れ、大いに盛りあがった。

会場では、無料で最新のゲームに触れられるということもあって、どのブースもたくさんの人でごった返していた。

CAPCOMなど国内のゲーム企業の展示はもちろん、今年はオンラインゲームや、i-MODEといった、生活に密着した新しい形のゲームや展示物が目立ち、CAPCOMでは、『CAPCOM VS. SNK』を用いた通信対戦「マッチングサービス」のデモも行われていた。

その他、会場でしか入手できないグッズの販売等もおこなわれ、そちらの方もたくさんの人で賑わっていたぞ。


CAPCOMではマッチングサービスを利用したイベントを開催していたぞ！

イベント 「ナゴヤTOY'Sパラダイス2000」開催概要を発表

「21世紀の中部をおもしろく!」をスローガンに、12月17日(日)総合おもちゃの祭典『ナゴヤTOY'Sパラダイス2000』が開催される。

会場では、「フィギュア」「ガレージキット」「ソフトビニール人形」「企業ノベルティ」「キャラクターグッズ」「プラモデル」「ミニカー」「トレーディングカード」などの出展、販売や「水木一郎&堀江美都子アニメソング・コンサート」「アイドルユニットdpsミニライブ・コンサート」「人気怪獣ショー」等のイベントも予定されており、子供も大人も存分に楽しめる内容となっている。

その他、開催概要は以下の通り。

●ナゴヤTOY'Sパラダイス2000
開催日時:12月17日(日)
10:00~17:00
開催場所:ポートメッセなごや3号館(名古屋市国際展示場)
入場料(前売り):大人(中学生以上)800円、小人(小学生)400円、ファミリーチケット(大人2名+小人1人)1800円
入場料(当日):大人(中学生以上)800円、小人(小学生)400円、ファミリーチケット(大人2名+小人1人)2300円

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店
☆ゲーム
『CAPCOM VS. SNK』勝ち抜きゲーム大会
日時:10月15日(日)
開始15:00~
終了17:00
※参加者無制限
対戦台1台を利用して2時間内で一番多く勝ち抜いた方が優勝!
SNKレアグッズが当たるかも…

●ネオジオランド江坂3号
☆ゲーム
「モーニング1Play無料サービス開催」
日曜・祝日は恒例になりましたモーニング1プレイ無料サービス実施中です。
最新ゲームから名作ゲームまでどれでもお好きなビデオゲーム全台が無料で1プレイお楽しみ頂けます。皆そろってお休みの日はネオジオランド3号店へ!!
☆ビリヤード
「ラシャが全台新しくなりました!!」
ラシャが新しくなりました。きれいな台でゆっくりとプレイをお楽しみ下さい。
ショートフリータイム、毎日好評実施中です。
お1人様　3時間
1000円(18時まで)
1000円(18時以降)

●ネオジオボウル金沢八景
☆ボーリング
「フリータイムコンペ開催中!!」
ボウリング2ゲームのスコアを競う大会です。ボウリング2ゲーム+500円でどなたでも参加可能。
1ゲーム無料券・ドリンクサービス券も付いてとってもお得。
さらに、スコアによっては、豪華賞品も当っちゃいます。この機会にぜひご参加ください。
詳しくは、当店フロント・TELにてお問い合わせください。

●ネオジオボウル千葉浜野
☆ゲーム
「毎月恒例ゲーム大会」
日時:10月29日(日)
開始17:00~
参加費:無料
10月29日(日)17:00から恒例となりましたゲーム大会を開催致します。参加費は無料となってますので是非ご参加下さい。
なお、大会の詳細は後日店内にて掲示いたします。
「歴代ネオジオ格闘ゲームコーナー設置」
『KOF』『餓狼』『月華の剣士』などのSNK格闘シリーズが勢揃い。ネオジオファンにはたまらないラインナップになっています。更にまだまだ増える予定です。
☆ボウリング
「ネオジオ　マンデートーナメント」
日時:毎週月曜日
開始13:30~
参加費:1500円
毎週月曜日13:30より、ボウリング大会を実施中です。
初めての方でもハンデ戦なので十分お楽しみ頂けます。
参加費は1500円で貸靴代は別になっています。
50名様参加された時点での表彰となります。
「工藤プロボウリング教室」
毎週水曜と金曜の13:00からと15:00からの1日2回ボウリング教室を開催中です。皆様のボウリングの悩みをプロが解消してくれます。
ボウリング初心者からベテランの方まで参加者を大募集致しております。
参加費は1500円で貸靴代は別になっております。
☆カラオケ
「サービスルーム」
平日1名様1000円、土・日1名様1200円で終日歌い放題となります。全室対応となっておりますが金・土曜日は5室限定とさせて頂きます。
☆ビリヤード
「フリータイム撞き放題」
平日1名様1000円、土・日1名様1200円で撞き放題となっております。

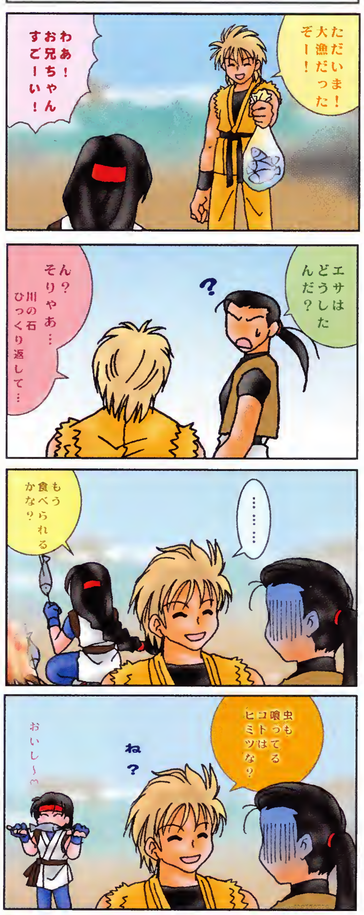
●ネオジオボウル福井
☆ゲーム
「第15回NI-1GP」
日時:10月29日(日)
開始16:00~
恒例の「第15回NI-1GP」! SNKキャラが出ている以上アレもNI-1なのだ!!
☆ボウリング
「メッセージDJ ON AIR!!」
日時:10月29日(金)
今月はDragon Ash&m.c.A.Tで勝負だ!

●ネオジオボウル名取
『CAPCOM VS. SNK』ゲーム大会開催予定!」
日時:10月29日(日)
エントリー受付は当日17:00まで受付けておりますので振るって御参加ください。

●ネオジオボウル福岡
☆ゲーム
『CAPCOM VS. SNK』大会!!
日時:10月9日(祝)
開始15:00~
完全チケット制定員24名になり次第締め切らせて頂きます。
☆最新状況
ネオジオボウル福岡HPは
http://www7.tok2.com/home/ngbfukuoka/
です。
プレゼントコーナー絶好調!!
10月のプレゼントは『○○○○』のGD-ROM(非売品)です。
応募方法はホームページをご覧ください。
☆プライズ
「秋のプライズキャンペーン」
期間:10月29日~11月3日
普段よりさらにGETしやすくなっております。この機会にぜひ好きな景品をGETしてください。

リョウの朝ごはん

自然の味　日向星花



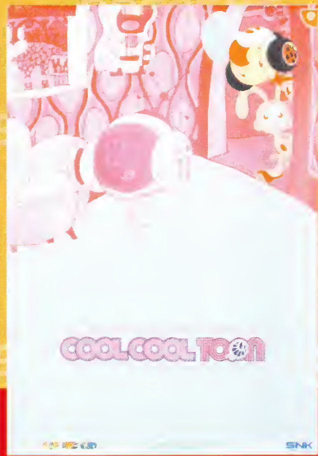
NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1



ネオジオポケットカラー
クリスタルブルー
／5名（SNK）

2



COOL COOLTOONポスター
／5名（SNK）

3



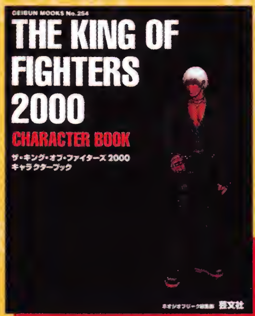
ネオジオポケット専用ストラップ
／30名（SNK）
※色は選べません。

4



メタルスラッグ2ndMISSION（NP）／5名（SNK）
©SNK　2000

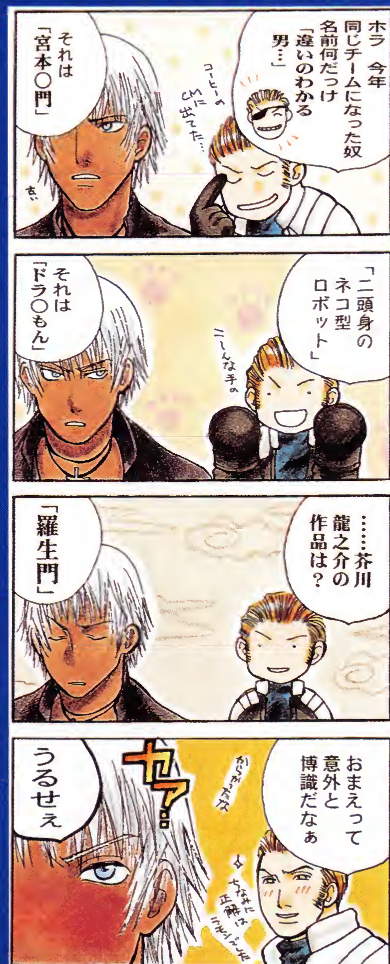
5



ザ・キング・オブ・ファイターズ
2000キャラクターブック
／5名（ネオジオフリーク編集部）

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



©SNK2000

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は11月9日必着。発表は1月号（12月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク9月号プレゼント当選者発表

①「東京ゲームショウ2000秋」ペア入場券

＊こちらのプレゼントの当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきました。

②COOLCOOLTOONステッカー

坂本敦志・三重県／辻直人・栃木県／安藤啓輔・埼玉県／野口英之・東京都／松川昇・神奈川県／大山友美・東京都／塩畑修・滋賀県／森島英樹・兵庫県／滝野裕馬・広島県／深澤準也・千葉県

③ザ・キング・オブ・ファイターズ2000ポスター

永井莎紀・愛媛県／若松菜摘・鹿児島県／野寄陽平・静岡県／河村信一郎・京都府／芝原由香・宮崎県

④頂上決戦最強ファイターズエアPOP

羽深くみ・茨城県

⑤MARVEL VS. CAPCOM2（DC）

河添正克・静岡県／鯖戸宏一・北海道／中西智之・青森県

⑥ストリートファイター3　3rd STRIKE（DC）

木原博史・長崎県／稲村一晃・兵庫県／菅原美奈・宮城県

⑦トゥームレイダー4：ラストレベレーション（DC）

豊田和広・大阪府／新城安央・沖縄県／橋本臣斗・大阪府

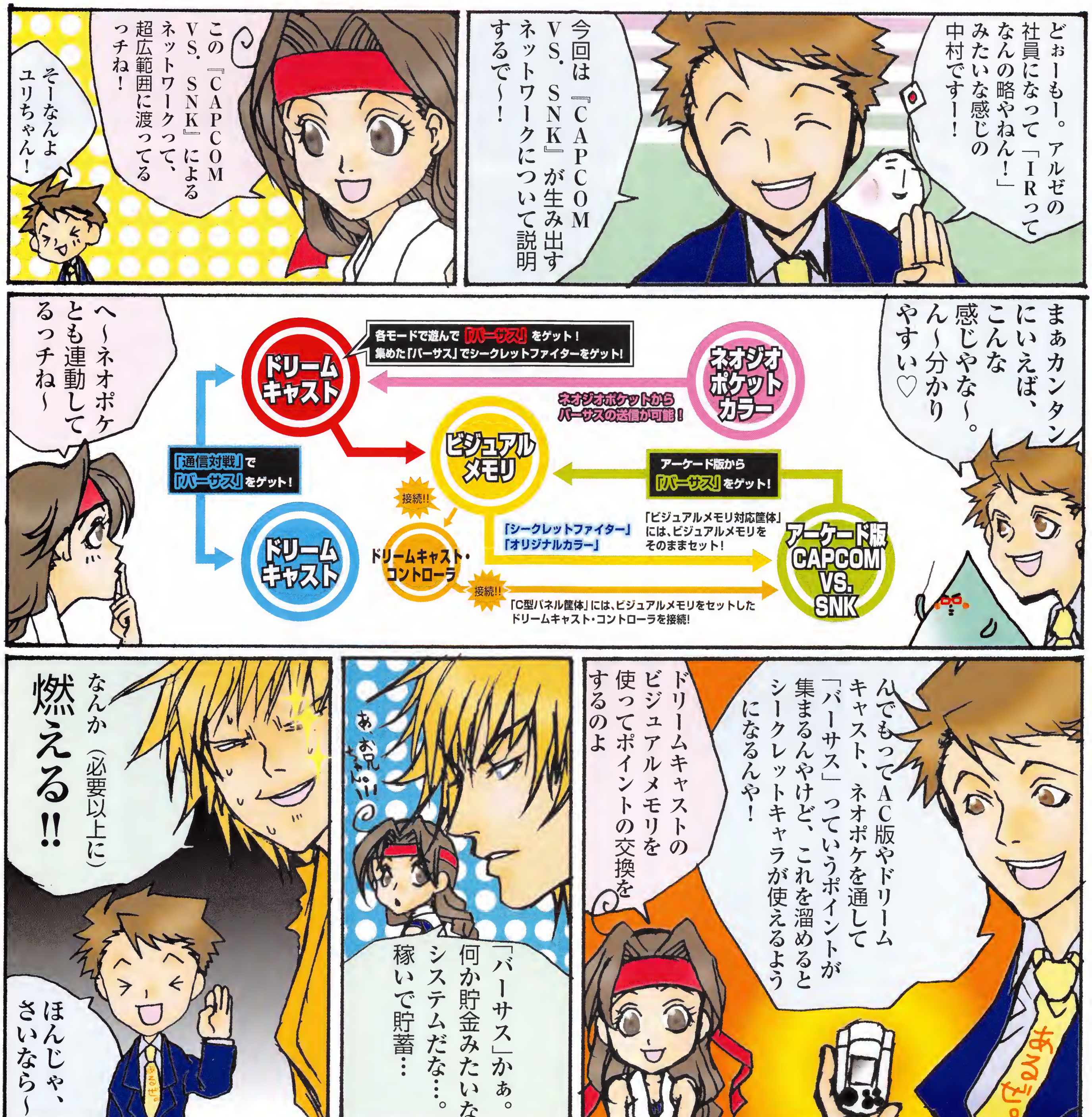
以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

アルゼIR広報室

中村はんの今日もタルいわ

夢の対決！CAPCOM VS. SNKの巻

イラスト&ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEO·GEO FREAK

12月号次号予告

次号は11月9日発売

定価630円（本体600円）

ネオジオヒストリー

ネオジオ10年間の足跡！

〜完結編〜

CAPCOM vs. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000

声優連載コラム

安井邦彦

Hello,Goodbye

生駒治美

さかなのさんぽ

連載コラムはすべて次号をもちまして最終回となります。

読者投稿コーナー

パレット キャンパス

天晴EXCELLENT

ネオジオ特選

同人誌コーナー/他

連載コミック

リョウの朝ごはん by 日向星花

月刊4コマFREAK by 坂崎拓海

アルゼ宣伝課・中村はんの今日もタルいわ by 菊地翔壱

NEO·GEO FREAK 11月号
2000年11月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第11号　通巻66号
定価630円（本体600円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／津田康
●編集スタッフ／稲葉祥子，山田理絵，朝井千晴，長山武志，杉浦定元
●制作スタッフ／大西宏昭
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，蒼炎闘士ゆーち、Kaz 78年式，L.L.terra，1LP-ケンちゃん
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、山口勉、桂田和昭)，藤原道子
●サービス部／和田幸子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超・編集後記

●久々に忙しい日々が続いて、死にそうになった（笑）。DQ7を発売日からゴリゴリやろうといった計画も駄目になっちったし（涙）。でもこんなワケのわからん文句も恐らく最後…そう来月には卒業です。創刊からいた立場としては寂しいかもしんないけど、しょうがねぇ〜。（鷹）

●ぎえええ！　単車盗まれたっちゅーねん！　そんでもって耳鼻科に行ったら各種アレルギー反応が出た…。いいことねえなあ！　おい！　後記に初登場してまだ間もないってのに来月でおさらばなんて悲しいねえ…。まあ俺はいつでもマイペースで爆走するつもりだよん！　っつーかDQ7　早くやりてえ。（Kaz78年式）

●この後記書くのも残すところ2回ですなあ。毎回、攻略記事より一生懸命書いてたのに（死）。っていうか、ここ最近超多忙。誰かぽっくんに基本的人権を与えてほしい（；▽；）。そういえばカズたん、バイク盗まれたらしいね。ワッハッハッハ！　GOSYU-SHO！（テラ）

●何か2つの祭典が交互に襲ってきて…。現在、友達や知人にも逢わず、時間旅行の途中…。そりゃ、電話すら出んわ！　留守電あるでしょ…。メール、お出掛け、飲み会、結婚式!?　無理無理！　僕なりに皆に愛はあるのよ…。キレた！　終幕へ向かって踏ん張りまふ…。多分ね♡（ゆーち）

●なんつーか最近イマイチ。某新宿のゲーセンのGGX大会では、知人の強キャラo氏とJ氏と組むもブロック決勝で敗退…。AOUでは全国大会予選出ておきながら2回戦負け。暇がないもんでハッキリ言って練習量が足らんです。体験版もGETしたし、これからは家で猛特訓の毎日…、のはずなんだけどなぁ〜。（ケン）

●NF編集部周辺に蚊が異常発生。クーラー効かせて窓を閉め切っているにも関わらず襲いかかってくるミクロのヴァンパイア。たろさんに至っては1日に20ヶ所も吸われたらしく、話を聞いてるだけでこっちまでムズムズかゆくなってきちゃいました。と思っていたら実際に蚊に血を吸われていたりしてげんなりん。早く蚊が飛ばない季節にならないかな。とりあえずKOF2000完全攻略マニュアルで怒濤のスケジュールに挑む本誌攻略陣へ激励よろしくです。（津田）



月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK 2000年11月号
2000年11月1日発行(毎月1回・1日発行) 第6巻第11号/通巻66号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
発行人/中西吉永 編集人/勝俣 篤 発行/株式会社 芸文社 〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03-5992-2051(営業) ☎03-5992-2052(広告) ☎03-5395-6314(編集)
定価630円 本体600円 芸文社

月刊ネオジオフリーク 2000 11月号 KOF 2000 CPU戦攻略 SNK公認 NEO·GEOオフィシャル情報誌 芸文社

雑誌07225-11
T1107225110633